NEC

SCENARIO SIMULATION GAME

Schwarzschild EX

シュヴァルツシルト

鉄鎖の星群

〈ユーザーズガイド〉

ソフトウェアの技術的なお問い合わせ先
NEC CD-ROMソフトユーザーサポートセンター
TEL：03-5821-1339　FAX：03-5821-1615
(月)～(金)　10：00～18：00(祝・祭日を除く)
上記時間外は、留守番電話にて承ります。

◆ご注意◆

(1) 本書の内容の一部または全部を無断転載することは禁止されています。
(2) 本書の内容に関しては将来予告なしに変更することがあります。
(3) 本書の内容について万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤り、記載もれなどお気付きのことがありましたらご連絡ください。
(4) 運用した結果の影響について(3)項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
(5) 落丁・乱丁はお取り替えいたします。

■ CD-ROMディスク取り扱い上のご注意

- 信号面(虹色に光っている面)に手を触れないようご注意ください。
- 信号面に傷がつかないよう大切にお取り扱いください。
- ディスクは曲げないでください。
- 信号面はもちろん、ラベル面(文字などが印刷してある面)にも、紙を貼ったり文字を書いたりしないでください。
- 信号面についた指紋やほこりなどは、柔らかい布でふき取ってください。ディスクをふくときは、必ずディスクの中心から外側に向かって放射状にふいてください。
- ベンジン、シンナー、レコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので使用しないでください。
- ディスクは、ケースに入れて保存してください。
- 直射日光のあたる場所、暖房器具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。

* Microsoft、MS、MS-DOSは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

■ 商品内容の確認

本商品には、次のものが梱包されています。まず、この点をご確認ください。万一、不足品や不良品などがありましたら、すみやかにお買い求めの販売店までご連絡ください。

1. CD-ROMディスク ………………………………………… 1枚
2. ガイドブック(本書) ………………………………………… 1冊
3. お客様登録カード ………………………………………… 1枚

※ お客様登録カードに必要な事項をご記入の上、返送してください。
　お客様登録カードを返送いただかないと、必要なサービスを受けられない場合がありますので、ご注意ください。

目次

ストーリー

ー序章ー

巨大な渦状を呈し、誇らしげに光り輝く大銀河『シュヴァルツシルト』。

幾百億の星々が幾百億の歴史を持ち幾千億の人類をはぐくんでくれる。

しかし、この銀河も広大な宇宙においては存在すら危ぶまれる微粒子にすぎない。

だが、無限の宇宙に臆する事なく希望に燃え前進を続ける人類の姿がここにある。

星暦3260年、人類は、幾度もの自滅への道を辛くも回避し、大銀河の王となるべく、辺境の太陽系より深墨の宇宙へと雄飛を始めた。

そして700年の歳月を、人類が情熱を持って費やしたとき、銀河はほぼ彼らの望みを叶えてくれていた。

地球の名は、すでに人類発祥の地という神秘の厚いベールに飾られ、いまや、伝説上の存在となりつつあった。

しかし今ここに、新たな伝説が生まれようとしている。

第１章　ゴルゴダの夜

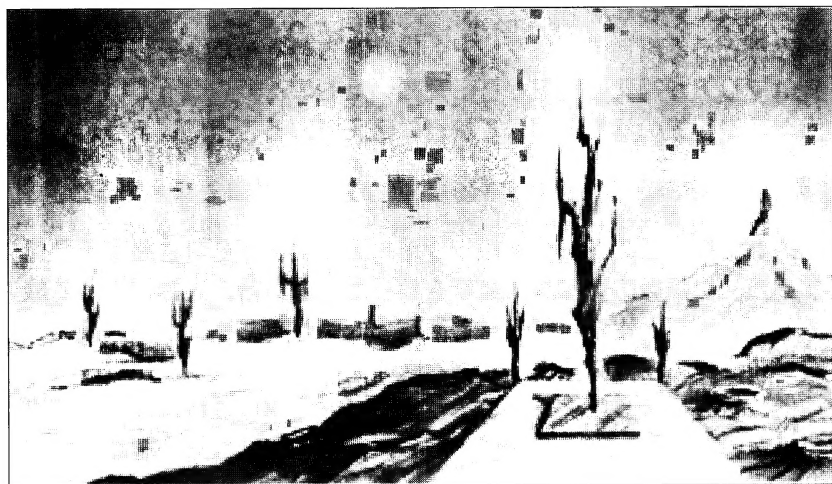
「誰だ？誰なのだ！」
「‥‥」
「私の魂を揺さぶるその祈りの主は？何故私を悠久の眠りから連れ戻そうとするのだ！？」
「私の名はマリア。ヤングリーフ公国の王女、このゴルゴダ星であなたさまの復活を信じての祈りも今宵で999日になりました」「何故私を呼び戻したのだ。私の名をクレアと知ってのことなのか？」「クレア様！？あの大銀河皇帝国の始皇帝クレア様なのでしようか？ああ、クレア様こそが救世主なのですね」「救世主？私には何の事なのかまったく分からぬ。それに今は何年になるのだ、そして今の世は救世主が必要なほどに乱れているのか？」「今は3938年、クレア様亡き後は治世も乱れこのシュヴァルツシルトも八強国時代と言われて戦乱が絶えないのです‥‥」

雄大にひろがり、誇らしげに輝く大銀河『シュヴァルツシスト』。そしてその片隅に位置する霊星『ゴルゴダ』。この星は、広大なシュヴァルツシストの中で人類が住むことが出来る可住惑星のひとつであるが、その険しい岩肌と乏しい資源ゆえに開発もされず、墓地の星として使われてきた惑星である。そこには人類が星暦3260年に辺境の太陽系から雄飛して以来の英雄の霊が安置され、人類の創世紀よりの偉大な人々の霊も多く眠っていたのだ。そのゴルゴダ星での祈りにマリアを動かしたのは彼女の国に伝わる〈救世主・英雄復活伝説〉であった。それは、ゴルゴダ星で深夜に汚れを知らぬ処女が誰にも見つかることなく999日に渡る真摯な祈りを捧げることが出来た時、乱世を救うことが出来る真の王が、聖なる同志と共に復活するというもので、誰もが単なる伝説に過ぎないと思っていたものだった。だがマリアは祖父ミリアから聞いたその伝説を真実であると信じていたのだ。

「クレア様、あなたの魂を完全に復活させてこの乱れた治世をお救いいただきたいのです」「マリアとやら。お前が何故私の魂を呼び起こしたのかは分かったが、今の私は肉体さえ持たぬ身、この私に何が出来るというのだ」「私の祖父ミリアから聞きました。あなたが肉体を持ち完全に復活するためには、私とさらに99日の祈りを捧げることが必要です。そして人類の歴史も学習していただくことが必要だろうと思います。私の国ヤングリーフ公国も隣国からの脅威に脅かされていますが、もし私の国が滅びるならそれも運命。それよりも今の世は人類にとってまさに滅亡の危機と思われます。クレア様にはその人類の危機をお救いいただきたいのです」「果たして私にそんな事が出来るのであろうか？また闘いの日々が私に戻ってくるというのか‥‥」

「闘い？闘いでは人類の真の幸福はつかむことはかないませぬ…。あっ、もう夜が明けます。また明日の深夜にまいりますので…」

こうして始皇帝クレアとマリアの99日に渡る祈りと学習の日々は誰も知ることなく始まったのだ。



第2章　雄飛から植民時代へ

諸君はこの大宇宙について様々な知識をお持ちだと思うが、まだまだ知らないことが多い筈。現にいま我々が位置するこの大銀河『シュヴァルツシルト』についてもご存知ないであろう。人類がまだ辺境の小惑星にしがみつき、さらに文化やはだの色にこだわって小国にわかれ、いがみあっていた時代、人類は太陽系にその活動の拠点をおいていたということは知っている人もいるだろう。だが今時代は星暦4000年を迎えようとしているのだ。ここは暫くクレアとマリアの話に耳を傾けていただきたい。

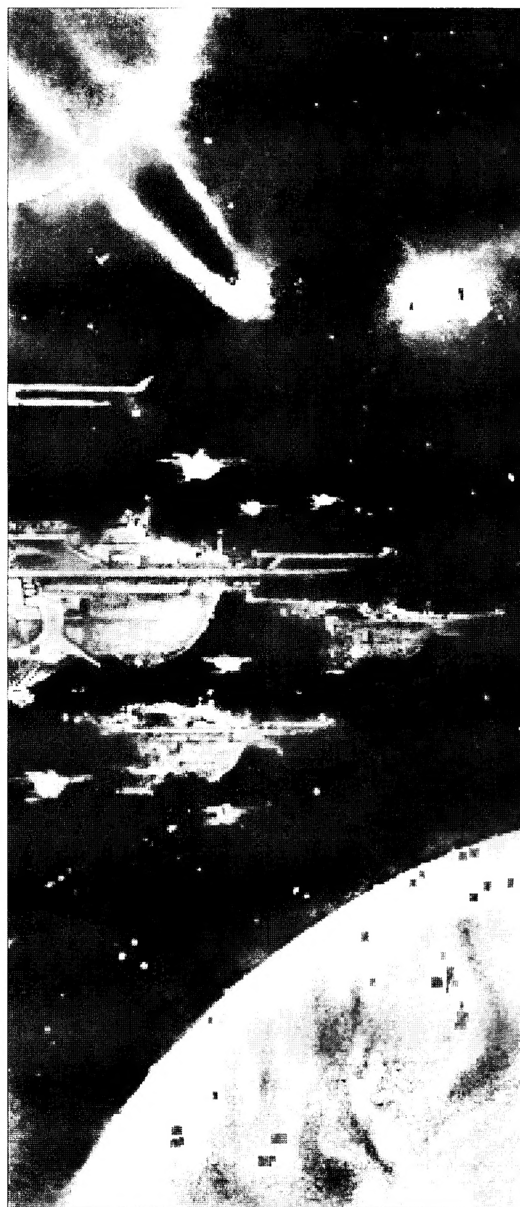
「マリア、まず私から話を始めよう」
2日目の夜から二人の学習は始まったが、その場所に誰かがいたとしても、マリアが唯ひとり洞窟に向かって話をしているとしか思えなかったであろう。
「人類がこのシュヴァルツシルトを自らの新天地と思い定めたのは、かれらがかろうじて自滅への道を回避して、辺境の太陽系を捨てた3260年のことだった。この3260年を〈雄飛〉と呼んでいるのは知っているな？」とうとうと暗闇の中にクレアの声が響きわたった。そしてその歴史はマリアが祖父ミリアから伝え聞いたものと多少違っていたのだった。クレアの話を要約して諸君に伝えてみることにしよう。

人類は暫くこのシュヴァルツシルトの中の星から可住惑星を発見するために無数の恒星間探査艇を放った。遠い昔、人類にとって酸素を含む大気と水が可住惑星である二大条件であったが、人類のテクノロジーの発達は簡単な装置で低酸素の星にも人類が住むことを可能にしてしまった。そして水さえ簡単に合成してしまう事を可能にしたのだった。従って可住惑星の条件としては大気の層が少しでもある事と、開発可能な資源を持っていることに重点が置かれたのだった。

そして可住惑星を発見すると人類の惑星移民局は大々的に移住希望者を募って、それら志願者による移民宇宙船を旅立たせたのだった。そして未開の惑星に降り立った人類は、住居コロニーや宇宙港を建設して、さらに惑星を開発する為の拠点作りを始めたという。人類中央政府も移民星の発展援助を重視して、開発機械や食料、といっても味もそっけもない化学合成食品が殆どであったが、などの援助物資を満載したおびただしい数の輸送宇宙船を各移民惑星に向けて進発させた。そして中央政府のこの援助は来るべき人類の未来を憂慮しての政策でもあった。だが当然のごとくそれら惑星には人類以外の異生命体が住みつき、中には独自の文明を築いていたものがいた。人類がそんな異生命体と出会ったのは星暦3410年のことであった。もともと身勝手な人類はそれら異生命体に当然のように戦いを挑み、多くの犠牲をだしながらもそれら異生命体を次第に駆逐していった。

3528年、人類は多くの異生命体を傘下に従え、人類中央政府はその政治中枢をシュヴァルツシルトの銀河中央部にあたるカーネル星団に遷都して「銀河連邦」と称した。この時代をいま我々は「第1次銀河帝国」と呼んでいるのは諸君も知っていることだろう。

このように人類が異生命体に対し完全勝利してシュヴァルツシルトも平和を取りもどした、と見えたのだが各植民惑星も戦闘に疲れ経済的にも困窮を極めていたのが実情だった。ところが連邦政府は見えざる敵・異生命体の脅威に脅え内政を無視してそれら植民惑星に対して重税を課したのだ。やがて遠隔地の植民惑星で連邦政府に対しての反乱の火の手があがり、次第に激化して拡大していったのは当然のことだった。そしてそれら植民惑星において、自治権を求める独立運動が勃発したが、連邦政府はそれら移民惑星の要求をことごとく拒否し、一方的な武力による弾圧をくりかえした。したがってそれら惑星で独立戦争が起きたのも当然といえることであった。



第3章　群雄割拠・大銀河皇帝国

「戦いは長く続いたという。それは悲惨で壮絶だった。皮肉なものだよ。人類は生き延びるためにこのシュヴァルツシルトを手にしたというのにすぐに人類同士で戦いを始めるのだからね。しょせん人類は好戦的な生き物であるのかもしれないな。こんなことをこの軍人であったクレアが言うなんて可笑しいかもしれないがね……」「確か独立国連合軍との戦いに破れ、第1次銀河帝国の政府が倒れたのは3719年と聞いているのですが」「そう。そして国家乱立時代と言われる群雄割拠の時代に突入していったんだよ。私が生まれたのは銀河の治安が最悪だった3756年。各地で新たなる銀河の覇王たらんとして諸惑星が戦乱を繰り返していた頃だった」

クレアが生まれた惑星にはまだ国家とも言えぬような軍事集団が存在し、次第に近隣の惑星をその強力な武力で制圧していった。クレアの父・サザビーはその指導者的存在だった。したがってクレアも必然的に軍人としての教育を受けて育ったのだった。そしてサザビー達軍人が中心となって3768年に超軍事国家グエンハンが誕生した。グエンハンは銀河中枢部という位置的優位もさることながら強大な軍事力とサザビー等優れた指導者を得て次第に勢力を伸ばし、銀河の新覇王たる地位を確立していったのだ。そしてその覇権を確固たるものにしたのが、3789年に弱冠33才で就任したクレアだったのだ。クレアは次々に新兵器を開発、なかでも当時発見されたばかりの新資源・ドリューから作り出された、最新エネルギー・ドリームを動力に用い、パスカルというハイパー・コンピュータによって制御される無人宇宙戦艦による大艦隊が威力を発揮したのだ。

そしてクレアは外交面でも天才的な手腕を見せ、制圧した近隣の惑星に対し武力を誇示しつつある程度の自治権を認めていく方法をとり驚異的な勢いで銀河を怒濤のごとく席巻していったのだった。

勿論かなりの血が銀河に流されたのだが、宇宙は一応の平和を取りもどし銀河中枢のほとんどがグエンハンの版図におさまっていった。

「3796年にグエンハンは大銀河皇帝国と国名を改め、私が皇帝の地位に就いて一応の平和が銀河に訪れたのだが、私はひとときたりとも心からやすらいだ時はなかった。宇宙に多く流した血は戻ることはなかったからね…」

「歴史上ではクレア様は始皇帝と呼ばれ、大銀河皇帝国も『第２次銀河帝国』という名で呼ばれたのです。祖父・ミリアは私に言いました。始皇帝クレアは血も涙もない冷徹無慈悲な人間で異生命体に対しては徹底的に虐待したと。でも今宵でクレア様との語らいも20日あまりになりますが、クレア様の魂に接してみて何故か祖父の言ったことは間違っていたような気がするのです」「いや。マリアの祖父・ミリア殿の言ったことは間違ってはいないだろう。私は別に自分を美化して言うつもりも弁解するつもりもない。言われたように私は血で血を洗う戦いを幾度となく繰り返したのだから。だがこのシュヴァルツシルトという大銀河から戦いの火を完全に消し去るためには、私は冷徹でいなければならなかったのだよ。支配者はいつでも孤独なものなのだよ」「分かるような気がいたします。でも歴史上でもいわれていますが、クレア様は重税も廃止して各惑星の諸事情を配慮して統治をした名治世者だと私は思います」

クレアが魂として復活して22日目の夜を迎えていたが、クレアは深夜のマリアが訪れて来る時間を何時しか心待ちするようになっていた。マリアは長い黒髪をもち抱きしめれば折れてしまいそうな細い体に、意志の強そうな黒い瞳をたたえている。クレアは魂のみでおのが肉体を持たぬことが歯痒くてならなかった。クレアは正直に言って自分が救世主であろうなどとは考えたくなかった。ただ肉体も持つ完全なる復活だけを願ってマリアとの学習の日々を過ごしている自分に気がついていたのだ。夕刻、ゴルゴダ星の洞窟の中でマリアの訪れを待つ時間、クレアはそっとマリアの名を口にする時がある。「マリア。そなたの名をそっと呼ぶと何故か祈りを捧げているような気にさえなるのだ。マリア、なんと美しい響きを持つ名なのだ」いまクレアはマリアの前においては始皇帝クレアでもなく救世主でもなかった。だがマリアにはそんなことなど気付くはずもなかったのだ。そしてまた語らいの夜がきた。



第4章　分裂ふたたび

「マリア。私が病に倒れたのは3816年、60才の時だった。私には妻・ララとの間に長妃ダイアン、長子・セセラ、次子・アレックスという3子がいた。私はセセラを病床に呼び大銀河皇帝国の統治について話をしたのだ。帝国を中央と東と西の3つに分けて私の甥・ハンソンとダイアンの息子タミアに東と西の帝国のそれぞれの総督に就任させ、セセラに中央と大銀河皇帝国全体の皇帝になるようにと。私の治世中も銀河外縁部や辺境聖域ではずっと植民惑星開発の努力が続けられていたし、異生命体との小さな戦いも時折みられていたから、帝国を3つに分けて統治しそれら辺境地にも援助の手をさしのべていくことが必要であったのだよ」「クレア様が亡くなられた後の歴史については私が知る限りの事をお教えいたします。クレア様の死後、セセラ、ハンソン、タミア様達は三賢帝と呼ばれてクレア様の教えを守り大銀河皇帝国はますます隆盛を極めていったのです。その時代は辺境星域で先史文明の遺跡なども発見され、人類全体の歴史についてもいろいろ研究がされた時代だったのです。ところでクレア様はご存知でしょうか？クレア様も私の公国もルーツは同じだということを！」「そんなことは考えたこともなかったが、そなたと私には同じ民族の血が流れているのか」「はい。遠い昔、人類がまだ辺境の小惑星にしがみついていた頃のことだそうです。その頃その惑星ではふたつの大国が対立していたということですが、小国ではありながら経済的・技術的に優位を誇り、二大国に負けない程の力を持っていた「ヤワト」という国があったのです。私達の祖先はその国からやってきたということです。そしてその証が私の黒い髪と黒い瞳なのです」「ヤワト。なんとなく神秘的な響きを持つ国の名だな。しかしそなたの黒い髪、黒い瞳は本当に美しい！いや、マリア。そなたは何と美しいのだ。叶うことなら、私に腕があるのなら抱きしめたい位だ」

「････」

「何という事を言ってしまったのだ。私の言ったことを忘れておくれ。そして人類の歴史についてまた話を続けてほしい」

「はい。セセラ様はクレア様の教えを守り、ハンソン、タミアのお二人と手を携えて大銀河皇帝国をますます栄えさせ、10年で皇帝位をハンソン様に、そしてハンソン様も10年後にはタミア様に皇帝位を譲り、帝国は隆盛を極めたのでした。その時はやがて訪れるあの帝国の分裂・崩壊を誰が思ったことでしょう…」

タミアが皇帝位に就いて5年ほどたった時だった。始皇帝クレアの次子・アレックスが反政府分子と手を握り反乱の火の手を上げたのだ。セセラと異なり放蕩の限りを尽くして政府の要職からも外されていたアレックスは自分の存在を父や兄から無視され、ハンソンやタミアに自分が継ぐべき皇帝位を奪われたことがたまらなく屈辱だった。といって大した仕事もせずに、のんびり遊んでいられる今の身分を捨ててまで彼らに対立する気概もなかったのだ。そんなアレックスの不満を煽って一気に帝国を我がものにしようとしたのはジョルジョという反政府分子だった。アレックスとジョルジョはタミアに汚職の疑いありという噂を流し、始皇帝クレアの遺志を遵守せよと、国民を巧みに煽動し、タミアを暗殺するという暴挙に出たのだ。だが事態はアレックスとジョルジョが考えていたようにはすすまなかった。クレアの遺志を守るという偽りのもとに圧政を開始した彼らに国民の誰もが反発を始めたのだ。タミアの弟・クロードを中心に反アレックス派のほとんどは、カーネル星団の隣に位置するスクエア星団に移住して大銀河皇帝国の正当派を称して正義を守るために立ち上がった。こうして再び戦乱の時代が始まったのである。

宇宙はまた血で血を洗う混沌の時に突入していった。異生命体もこの時とばかり立ち上がり反人類の戦闘を開始した。また辺境の植民惑星もそれぞれの自治と防衛を主張して自衛の為の軍備を急ぎシュヴァルツシルトのどこにおいても戦乱の火を避けることはできなくなってしまったのだ。
「皮肉なことに人類は新しい植民惑星をふやしていった歴史のなかで、新資源を発見開発して、新エネルギー、新兵器を作り上げてきたのです」「そしてそれが人類同士で血で血を洗う戦いに使われてきたのだな」「本来は平和の為に発見・開発された新エネルギーが殺戮の為に使われてしまったのです。なんと悲しいことなのでしょう」



第5章　八強国時代　危うい平和

戦乱の火はシュヴァルツシルトのどこにおいても避けることはできず、戦いは好むと好まざるに関わりなく銀河全体を巻き込んでしまっていた。そして何十年の後、次第に宇宙の勢力分布ははっきりしてきていた。星暦3880年の頃、シュヴァルツシルトは八強国時代といわれ、それぞれの野望のもとに微妙なバランスを保って分割統治されるようになっていた。そして八ヵ国はお互いに相互不可侵条約を締結し表面上は平和を推持していたのだ。

その八ヵ国について説明をしてみよう。

まず、非常に好戦的で強力な軍事力を誇る『ポリックス共和国』、これは始皇帝クレアの次子・アレックスの直系の国でシュヴァルツシルトの西端に位置している。しかしこの国は強大な軍事力を活かす外交力と指導者に欠けており、とりあえず状況をみながら銀河制覇のチャンスを伺っているという国だった。

そしてその北東に星域を接しているドノバン星雲に拠点をおく『ドノバン民主共和国』がある。この国は三賢帝のハンソンの直系にあたる国家であり、軍事的には他の力に劣るが、巧みな外交力と優れた指導者の力で〈戦いなき宇宙統一〉を目指して平和の為の努力を続けている国だ。

そして『ドノバン』の南、『ポリックス』の東にあるのが『ミケーネ公国』である。この国は、志し途中で暗殺された三賢帝のタミアの直系にあたる国で『ドノバン民主共和国』との密接な関係をたもって、豊かなエネルギー資源を背景に栄えていた。

次にシュヴァルツシルトの中央南部、昔から大銀河皇帝国に対抗してきた、即ち『ドノバン』『ミケーネ』と対立する『ランパート連邦国』があった。この国は資源には恵まれなかったが、優れた科学技術力でしっかりと基盤を築いていた。

ちょうどシュヴァルツシルトの中央に位置するのが『オットリト侯国』。この国は始皇帝クレアの重臣だったタジカラの血をひく国で、7つの大きな星のそれぞれに優れた化学工場を持ち、八ヵ国の中でも特異な存在であったのだ。

その北、シュヴァルツシルトの中央北部に位置するのは『メイム皇国』で、この国は始皇帝妃・ララの直系にあたり、豊かな文化と軍事力のバランスのとれた政府のある女王国家として知られていた。

銀河の東北部に位置するのは『プリシア連合国』。この国は『ランパート連邦国』と軍事同盟を結ぶ反大銀河皇帝国派の15の自治国家が作る連合国家であった。

そして最後がシュヴァルツシルトの最東南部に30余りの小星系からなる『ユーホニイ共和国』でこの国は大銀河皇帝国軍の名指令官・ケムニアの直系にあたり、統制のとれた優秀な軍隊と科学技術を誇る強国であった。

以上が八強国といわれる国々だが、もちろんその何れの勢力範囲にも入らない小国――例えばマリアの『ヤングリーフ公国』もそのひとつなのだが――もあったが、何れにせよ八強国の勢力が、危ういバランスの上で平衡と表面上での平和を保っている時代であったのである。



第6章 復活 平和へのプロローグ

「クレア様、今はまだこれら八強国がシュヴァルツシルトを分割統治している時代なのです。しかしこの平和は偽りで満ちており、いつまた戦乱の時代が戻るのではないかと民衆はいつも脅えているのです。今宵でクレア様の魂が復活して98日目。明日の夜にはいよいよ真の復活が成るのでございます。なにとぞこのシュヴァルツシルトに真の平和をもたらせていただくよう……」

「マリア。いま私の魂は大きな不安に揺れ動いているのだ。果たして復活が本当に成るのか？そして私は真の救世主に成りえるのだろうか？今私は始皇帝クレアとして大銀河皇帝国を統治した時と同じ方法ではこのシュヴァルツシルトの真の平和はもたらすことが出来ないと思っているのだ。マリア！教えてくれないか、私が成すべきことを！」

「私には分かりませぬが、遠い昔、人類は神を深く信じていたと言います。今の時代には神という存在は殆ど忘れ去られております。はたして神が真の平和に導いてくれるのでしょうか？それともやはり血を流さずに平和は得られないものなのでしょうか？」「マリア。私はこの最後の夜に神というものと語りあってみようと思う。そして真の平和とは？自分なりにひとつの答えを見出してみたいのだ。明日の深夜、マリアがここに立った時、私がどんな姿で復活をしているかは分からぬが、必ず私の手となり足となって私を助けて欲しいのだ‥‥」

この雄大な銀河・シュヴァルツシルトに人類ははたして相応しい存在であるのであろうか？人類が戦いを繰り返し、人類の、そして異生命体の多くの血を流してきたこの時代に辿り着いたという歴史ははたして意味のあることであったのか？

荒涼たるゴルゴダ星の洞窟のなかでクレアは自問自答していた。そして遠い昔に人類が信じていたという〈神〉という存在に一心不乱に語りかけていた。平和とは？戦いとは？人類とは？クレアは考えれば考えるほど、それらに対する答えが混沌としてきたのを意識していたのだった。そしてその意識が突然薄れていくのを感じていた。まるで眠りの中に引き込まれるかのように……。

その時であった。ゴルゴダの星が目を覆わんばかりの白い光を発したのは。光はまるで生き物であるかのように様々な色を放ち、惑星全体に広がって行った。次第にその輝きは激しさを増し、突然、その光の中心より無数の輝く光点がシュヴァルツシルト銀河の至るところに飛び散りだした。そして、その光点が100をいくらか超えた時、今までの奇跡がまるで夢の中の出来事だったかのごとく、ゴルゴダの星は、静寂の闇に戻った。ただ一人マリアという目撃者を残して。

マリアは99日目の深夜、ひとりゴルゴダの星に降り立った。そして洞窟の入口で彼女が見た物は……。そこにいたのは始皇帝クレアでもなく、逞しき若者でもなかった。聡明な顔立ちをした赤子がマリアを見つめていたのだ。マリアはガウンを脱いでその赤子を抱きしめつぶやいた。

「クレア様。クレア様なのですね。おお！昨夜の奇跡は、あなたとあなたの聖なる同士達の復活の証だったのですね。今日からは、このマリアが貴方様を、お育ていたします。銀河の各地に散った聖なる勇者達があなたの元に集い、人類に、いえこのシュヴァルツシルトの宇宙に真の平和がもたらされるその日まで、私が貴方と共に歩んでまいります」

マリアは赤子を抱き、空いっぱいに広がるシュヴァルツシルトの星たちを見上げた。時は、星暦3938年も押し迫った頃である。

今回の舞台は、マティエ＝アルツェールと呼ばれるシュヴァルツシルト銀河外縁に位置する星団である。13の国からなるこの星団は、微妙な力関係によって永らく平和が保たれていた。

しかし近年、北端に位置する軍事国家リグマロールの軍備増大に伴って、それをとりまく国々にも変化が訪れていた。そして、小国カールレオンの王24世が部下の反乱により凶弾に倒れてから、徐々にその均衡が崩れはじめたのである。

他の星団に留学中だった嫡子、クライフ＝ジオソードが24世急逝の知らせを受け帰国したときには、反乱の首謀者は星系のひとつを占拠し、皇国解放機構と名乗って独立を宣言していた。

臨時政権を担当していた宇宙軍将校ブロムベルジェは、この内乱を国の恥とし、友好国であるヒュンブレヒトの支援を断り、国境を封鎖してまでも反乱をおさめるつもりでいたが、戦火は衰える気配すら見えずにいた。

皇国解放機構はカールレオンの国家的改造、軍事国家を理想と掲げ、いずこからの援助を受けたか、徐々に軍備を増強していった。

カールレオンを絶対的に敵視している西の中堅国ガルダインは、この反乱に与していると噂されたが、当のガルダインは沈黙を通していた。

そして、ガルダインの盟国である商業国家トラミネールは、ガルダインとは対象的に、活発に動き始めた。戦艦の建造のために、資源を輸入したり、また、戦艦を他国に輸出しはじめていた。

カールレオンの反乱を期に、リグマロールは精鋭の艦隊を南下させはじめた。このマティエ＝アルツェールの覇権を手にするために。

若くして王となったクライフ＝ジオソードがカールレオンの命運はおろか、この星団の命運を握っていると言っても過言ではない。この混乱をいかにおさめるか、全国家が注目していた…。



シュヴァルツシルト銀河簡易年表

3260　〈雄飛〉人類は太陽系から脱出＝シュヴァルツシルトへの道

3410　人類、異生命体との出会い＝植民時代への突入

3528　人類、政治中枢部をカーネル星団に遷し『銀河連邦』を成立

第１次銀河帝国

(植民地の反乱、次第に激化)

3719　第１次銀河帝国滅亡

国家乱立期に突入

3756　クレア誕生(後の始皇帝クレア)

3768　超軍事国家グエンハン誕生

3789　弱冠33歳の将軍クレアのもとにグエンハン急速に勢力拡大

3796　グエンハンが銀河を席巻＝**大銀河皇帝国**

第２次銀河帝国成立　皇帝クレア即位

3816　始皇帝クレア逝去(60才)

クレアの長男・セセラ(31才)即位

クレアの甥ハンソン(29才)とクレアの外孫・タミア(22才)がそれぞれ東銀河帝国・西銀河帝国の総督に就任、セセラを補佐。

(中央銀河帝国はセセラが直接統治)　**三賢帝時代**

3841　帝国が分裂、戦乱の時代に再突入

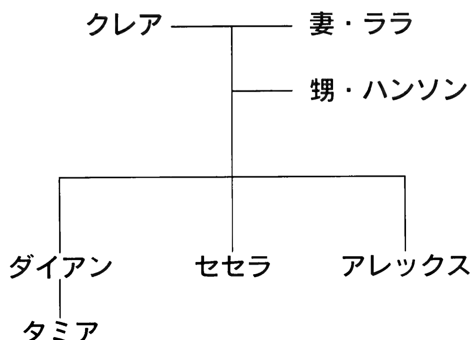
3880頃　**八強国時代**に突入

3960　ジロ星団にて異生体出現

3964　ソマリ星系で大戦勃発

3995　シュヴァルツシルトＥＸゲーム開始

〈クレア皇帝家系図〉



インストールの前に

「シュヴァルツシルトEX　鉄鎖の星群」をインストールするためには次のような実行環境が必要です。

■ハードウェアについて

CPU本体	：	NEC PC-9821シリーズ MATE-A / MATE-X / MULTi (9801、MATE-BおよびNOTEシリーズは動作不可) 平成7年6月現在
CD-ROMドライブ	：	CD音楽演奏の可能な標準速ドライブ以上
メインメモリ	：	3.6メガバイト以上
ディスプレイ	：	640×400ドットの表示可能なアナログディスプレイ
ハードディスク	：	セミインストール　200キロバイト以上の空き容量 フルインストール　8メガバイト以上の空き容量

■ソフトウェアについて

OS	：	MS-DOSバージョン5.0以降。
XMSドライバ	：	MS-DOS添付のHIMEM.SYSまたは互換性のあるXMSドライバ。
CD-ROMドライバ	：	CD-ROMドライブ添付のものなどCD-ROMを認識できるもの。
AVGドライバ	：	DOS256色グラフィックドライバ。 AVGDRV.SYSなどCPU本体添付のもの。

XMS、CD-ROM、AVGの3つのドライバは「シュヴァルツシルトEX　鉄鎖の星群」のインストール前に組み込まれ動作可能な状態になっていなくてはなりません。

◆ CD-ROMドライバ

CD-ROMはCD-ROMドライバがないとMS-DOSで読み込みができません。
CD-ROMを使用するにはMS-DOSの起動ドライブのルートディレクトリにあるCONFIG.SYSに以下の行が記述されていなくてはなりません。

DEVICE=A:¥DOS¥NECCD.SYS /D:CD_101

NECCD.SYSの入っているドライブおよびディレクトリ名

また、MS-DOSの起動ドライブのルートディレクトリにあるAUTOEXEC.BATに以下の行が記述されていなくてはなりません。

A:¥DOS¥MSCDEX.EXE /D:CD_101

MSCDEX.EXEの入っているドライブおよびディレクトリ名

各ドライバの設定の詳細は、MS-DOSまたはハードウェア添付のマニュアルをご覧ください。
NEC純正でないCD-ROMドライブをお使いの方はNECCD.SYSが他の名前のドライバの場合があります。詳細はお使いのCD-ROMドライブに添付のマニュアルをご覧ください。

◆ XMSドライバ

本製品は実行時にエクステンドメモリ（XMSメモリ）を必要とします。
MS-DOSでエクステンドメモリを使用するにはXMSドライバというソフトウェアが必要となります。
XMSの使用にはMS-DOSの起動ドライブのルートディレクトリにあるCONFIG.SYSに以下の行が記述されていなくてはなりません。

DEVICE=A:¥DOS¥HIMEM.SYS

HIMEM.SYSの入っているドライブおよびディレクトリ名

HIMEM.SYSはMS-DOSバージョン5.0以降に付属しています。HIMEM.SYSの設定の詳細はMS-DOSのマニュアルをご覧ください。
また、他社製のXMSドライバをご使用の際はドライバの付属のマニュアルをご覧ください。

◆ AVGドライバ

本製品は実行時にAVGドライバを必要とします。
AVGドライバを使用するにはMS-DOSの起動ドライブのルートディレクトリにあるCONFIG.SYSに以下の行が記述されていなくてはなりません。

```
DEVICE=A:¥DOS¥AVGDRV.SYS
```

(A:¥DOS¥ ↑) AVGDRV.SYSの入っているドライブおよびディレクトリ名

また、CPU本体によっては実行型AVGドライバAVGDRV.EXEが添付されている場合があります。その場合はMS-DOSの起動ドライブのルートディレクトリにあるAUTOEXEC.BATに以下の行が記述されていなくてはなりません。

```
A:¥DOS¥AVGDRV.EXE
```

(A:¥DOS¥ ↑) AVGDRV.EXEの入っているドライブおよびディレクトリ名

AVGDRV.SYSまたはAVGDRV.EXEはどちらか一方が組み込まれていれば動作可能です。
両方を組み込む必要はありません。
AVGDRV.SYSまたはAVGDRV.EXEはCPU本体に付属しています。
AVGドライバの設定の詳細はCPU本体添付のマニュアルをご覧ください。

● その他のドライバ、常駐プログラム

本製品は、実行時にたいへん多くのメモリを使用します。すこしでも多くのメモリを開放するために不要なドライバや常駐プログラム類はできるだけはずしてご使用ください。
特に日本語入力フロントプロセッサはたいへん多くのメモリを消費します。
また、本製品は実行時に必要なデータ類をエクステンドメモリを利用して保持しますので、SMARTDRVなどのハードディスクキャッシュドライバはあまり効果が期待できません。

● 空きメモリがたりないとき

本製品の実行には、460800バイトの空きコンベンショナルメモリ（最大プログラムサイズ）と2097152バイト以上の空きエクステンドメモリを必要とします。以下を参考に空きメモリを広げてください。

－HMAを利用する－

MS-DOSバージョン5.0以降は、MS-DOS本体の大部分をHMAに移動する事によりコンベンショナルメモリを多く空けることが可能です。
MS-DOSをHMAに移動するには以下の行をCONFIG.SYSに記述してください。

```
DOS=HIGH
```

－EMSメモリを利用する－

本製品は、EMSメモリは使用しませんがAVGドライバやMSCDEX.EXEはEMSメモリを使用する事によって、コンベンショナルメモリの消費量を少なくする事ができるものがあるようです。
EMSメモリを使用するには以下のように指定してください。

```
[CONFIG.SYS]
DEVICE=A:¥DOS¥EMM386.EXE

[AUTOEXEC.BAT]
A:¥DOS¥MSCDEX.EXE  /D:CD_101 /E
A:¥DOS¥AVGDRV.EXE  /E
```

－UMBを利用する－

MS-DOSに付属のEMM386.EXEをインストールしDEVICEHIGHやLOADHIGHコマンドを利用してUMB（アッパーメモリブロック）にドライバ類を移動させれば空きコンベンショナルメモリを多くする事ができます。
UMBを利用するには以下のように指定してください。
UMBのメモリサイズは、実行CPU本体や周辺機器などにより変わります。また、ドライバや常駐プログラムによってはUMBに移動できない、または移動できても正常に動作しない場合があります。詳しくは各ドライバのマニュアルをご覧ください。

```
[CONFIG.SYS]
DOS=UMB
DEVICE=A:¥DOS¥EMM386.EXE  /UMB
DEVICEHIGH=A:¥DOS¥AVGDRV.SYS

[AUTOEXEC.BAT]
LOADHIGH A:¥DOS¥MSCDEX.EXE  /D:CD_101
```

UMBを利用したい場合は、ドライバはDEVICE=の代わりにDEVICEHIGH=コマンドを使ってください。また、常駐プログラムは以下のようにLOADHIGHコマンドを使いインストールします。

LOADHIGH A:¥DOS¥AVGDRV.EXE

● **以上のことをしても必要なだけのメモリが確保できないとき**

本製品は、コンベンショナルメモリ440320バイト・エクステンドメモリ1179648バイト以上の空きがあれば実行を試みます。
ただしこの場合、動作中にメモリがたりなくなるなどの原因で実行を中断するなど動作に支障が出る場合があります。

■ CONFIG.SYSおよびAUTOEXEC.BATの例

比較的コンベンショナルメモリの多く空くCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATを記載します。参考にしてください。

CONFIG.SYSの例

```
FILES=30
BUFFERS=10
DOS=HIGH
DOS=UMB
DEVICE=A:¥DOS¥HIMEM.SYS
DEVICE=A:¥DOS¥EMM386.EXE /UMB
DEVICEHIGH=A:¥DOS¥NECCD.SYS /D:CD_101
SHELL=A:¥COMMAND.COM A:¥ /P
```

AUTOEXEC.BATの例

```
PATH A:¥DOS;A:¥
LOADHIGH A:¥DOS¥MSCDEX.EXE /D:CD_101 /E
LOADHIGH A:¥DOS¥AVGDRV.EXE /E
SET TEMP=A:¥DOS
SET DOSDIR=A:¥DOS
```

インストール方法

「シュヴァルツシルトEX　鉄鎖の星群」をプレイするためには、まずインストールを行わなくてはなりません。
インストールには「セミインストール」と「フルインストール」の2通りの方法があります。

「フルインストール」
高速なドライブにゲーム中必要なデータをあらかじめ転送しておくので、快適なゲームを楽しむ事ができます。

「セミインストール」
ハードディスク等の書き込み可能なドライブの空き容量が少ない場合に実行します。
ゲーム中データの読み込みに時間がかかったり音楽が停止することなどがあります。できるだけフルインストールを実行する事をお薦めします。

◆ インストールの実行

製品のCD-ROMをドライブにセットし、以下のように入力してインストーラを起動してください。

E:¥INSTALL A:

インストール先のドライブ名 (A:)
CD-ROMのドライブ名 (E:)

インストーラはCD-ROM・XMSドライバ・コンベンショナルメモリ・AVGドライバ等の実行環境をしらべ、ゲームの実行に支障がある場合にはそのむねを表示し、停止します。
インストーラが停止した場合には、本マニュアルの「インストールの前に」の項に従い、動作環境を正しく設定してから、インストールを実行しなおしてください。
すべての環境が正しく設定されていればインストールを開始します。
画面の指示に従いインストール作業を行ってください。
インストーラはインストール先のドライブにSCHEXという名前のディレクトリを作り、ゲームに必要なファイルを転送します。

◆ ゲームの開始

製品のCD-ROMをドライブにセットし、インストール先のディレクトリで

GO ↵

と入力してください。ゲームがスタートします。

操作方法

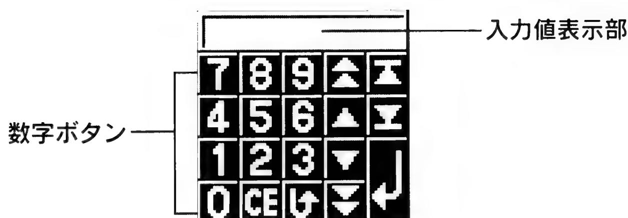
「シュヴァルツシルトEX　鉄鎖の星群」の操作はすべてマウスで行います。

クリックとはマウスのボタンを押して離すことです。
マウスには左右二つのボタンがあり、左ボタンの場合は左クリック、右ボタンの場合は右クリックと呼びます。
主に左クリックは決定として、右クリックはキャンセルとして機能します。
クリックの記述において、特に左右の指定がない場合は左クリックを示します。



《ウィンドウの移動》
タイトルバーが表示されているウィンドウは、タイトルバーをクリックすることでウィンドウの位置を変更できます。点線で新しいウィンドウの位置が表示されますので、ウィンドウを置きたい位置に移動させ、もう一度クリックしてください。
新たにウィンドウが置かれた位置に応じて、関連して開いた他の情報用ウィンドウも移動します。

《リストのスクロール》
司令官リストなどでリストがウィンドウ内に収まらない場合は、スクロールバーをクリックすることで、表示されるリストの範囲を切り替えることができます。



《数値の入力》
コマンドによっては数値の入力が必要になるものがあります。
その場合はテンキーウィンドウが開きますので、これを使って数値を入力します。
ウィンドウの中には数字ボタンの他にもいくつかのボタンがあります。


数値を確定します。
(このボタンをクリックするまで、何度でも数値の入力をやり直せます)


入力されている数値を0にクリアします。


入力前の初期値に戻します。


入力できる最大の数値が入力されます。


入力できる最少の数値が入力されます。


入力されている数値が＋10されます。


入力されている数値が＋1されます。


入力されている数値が－10されます。


入力されている数値が－1されます。

入力不可能な数値を入力して確定を行うと、入力できる最大の数値が設定されて、再度数値の入力を要求してきます。
数値の入力を取りやめるには、単に右クリックします。

また、タイトルバーの代わりに入力値表示部をクリックすることで、ウィンドウの位置の変更ができます。

■基本的なゲームの流れ

ゲームの進行に合わせて、あなたの国（カールレオン）のまわりでは様々な出来事が発生します。それらの出来事にうまく対処し、自国を安全かつ強大なものに進歩させていくことが、このゲームでのあなたの使命です。

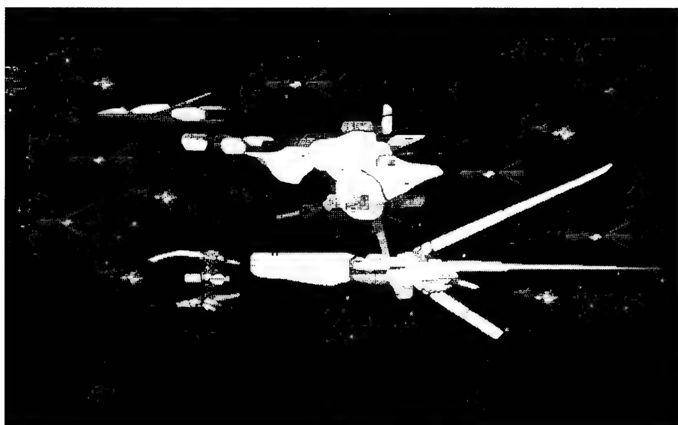
この世界では、外交力と軍事力の強弱が国家の存続を左右します。

外交力とは、他国の動向をいかにコントロールし、自国の立場を優位なものに保つか、ということです。それを判断する材料として、すべての国家に自国に対する「印象値」というものが用意されています。
印象値は、100を基準として0から200の間を、あなたの行動に応じて上下します。数が大きいほど好印象で、逆にそれが0ならば、いつ宣戦布告されても不思議ではない、最悪の状態を示します。

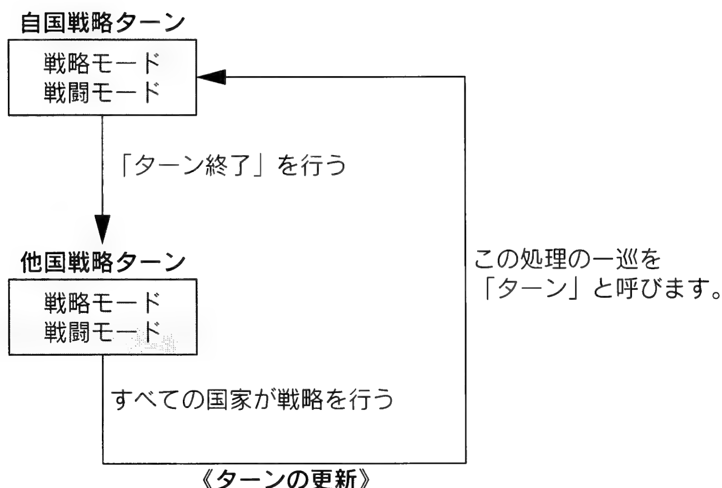
軍事力とは宇宙艦隊や惑星の軍備などを指しています。軍事力の強弱は、他国との戦いにおいてはもちろん重要ですが、外交時においても重要な判断材料となります。

戦艦を建造するためには「資金」と「工業力」が必要です。

今回のシナリオは星暦3995年より始まります。星暦の1年は8ターンに分かれており、ターン毎に領土と権利に応じた資金が税収として加算され、消費した工業力も回復します。プレイヤーは資金・工業力が続く限り、1ターンに何度でも各コマンドを実行できます。



《ターン／各モードの解説》



《ターンの更新》

【自国戦略ターン (PLAYER TURN)】

プレイヤーがコマンドを選択して、自国(カールレオン)の戦略を行います。

【他国戦略ターン (COMPUTER TURN)】

コンピュータが他国 (自国以外の国家) の戦略を行います。

【戦略モード】

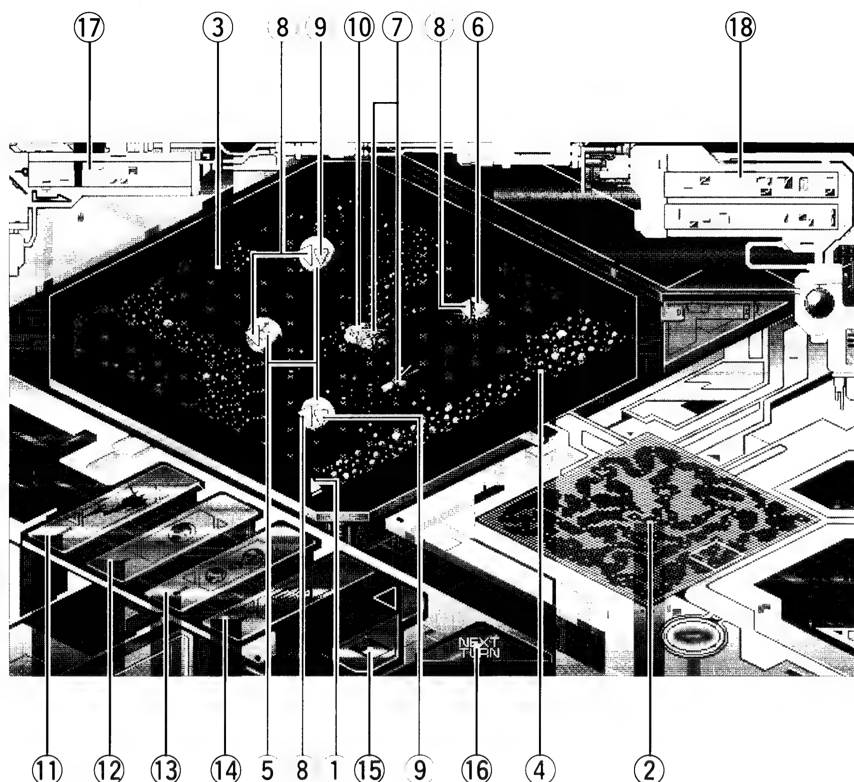
軍事・艦隊・外交などの国家の運営を執り行うモードです。

【戦闘モード】

自国の艦隊・星系と他国の艦隊・星系・要塞との間に戦闘行為が発生すると、このモードとなります。勝敗が決定した後に、再び戦略モードに戻ります。

※ 他国同士の戦闘が発生した場合は、戦闘モードには入らずに戦略モード上で勝敗が決定され、処理されます。

■ 画面の説明



① **マウスカーソル**

② **全体マップ**

星系の全体図が表示されます。

マップ上の白色の矩形が、現在表示されているスクロールマップの範囲を示します。マップ上をクリックすると、クリックされた座標を中心として、新たにスクロールマップが表示されます。

茶 …………… 不通過領域
黄 …………… 中立国星系
白 …………… 中立国艦隊
黄緑 ………… 自国星系
緑 …………… 自国艦隊
橙 …………… 敵国星系・無所属星系
赤 …………… 敵国艦隊

③ スクロールマップ

横 11 マス×縦 11 マスの範囲でマップが表示されます。
スクロールマップの周辺をクリックすることで、その方向に向かってマップが 1 マス分、スクロールします。
また、このマップ上に表示される艦隊・星系・要塞をクリックすることで、関連するコマンドメニューや情報が表示されます。

④ 不通過領域

⑤ 星系

⑥ 要塞

⑦ 艦隊 (緑：自国、赤：敵国、白：中立国)

⑧ 所属マーカー (青：自国、橙：敵国・無所属)

⑨ 駐留マーカー

⑩ 行動終了マーカー

⑪ 艦隊メニューボタン

⑫ 国家メニューボタン

⑬ 星系メニューボタン

⑭ 情報メニューボタン

⑮ システムメニューボタン

⑯ ターン終了ボタン

⑰ 星暦／ターン表示

⑱ 所有資金／工業力表示

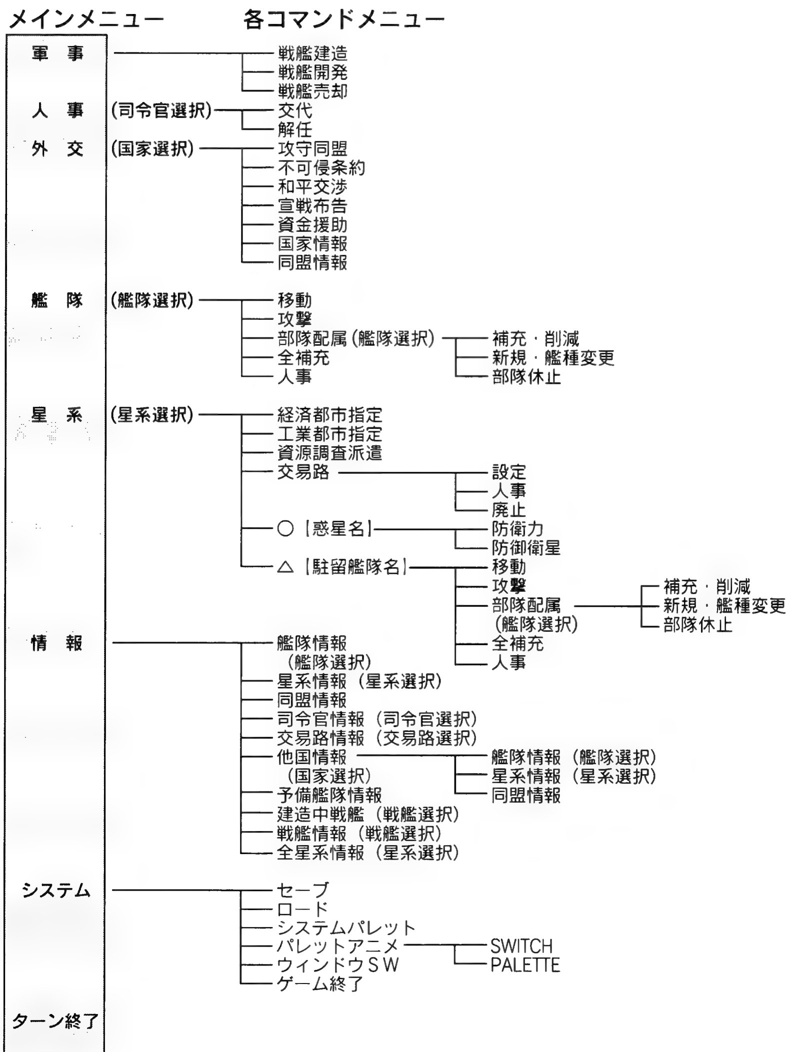
中立国＝交戦国以外の他国
敵国＝自国と交戦状態にある国
無所属＝どの国家にも属さない星系など

以上のものは、戦略モード内では常に表示されています。

■コマンドの説明

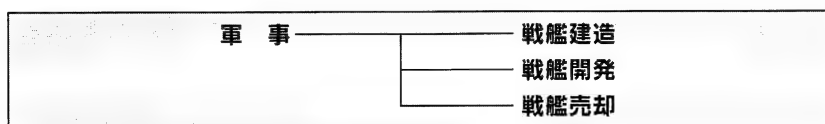
自国戦略ターン中に右クリックするとメインメニューが開きます。このメニューからコマンドを選択することで、各コマンドのメニューが開きます。また、スクロールマップ内の艦隊・星系・要塞や各メニューボタンをクリックすることでも、それぞれに関連したコマンドのメニューが開きます。

《メインメニュー／コマンド一覧》



艦隊メニューボタン ……………艦隊を選択した後、艦隊メニューを開く。
国家メニューボタン ……………国家メニュー(軍事・人事・外交コマンドの選択)を開く。
星系メニューボタン ……………星系を選択した後、星系メニューを開く。
情報メニューボタン ……………情報メニューを開く。
システムメニューボタン ……システムメニューを開く。
ターン終了ボタン …………………ターン終了を実行する。
自国星系クリック …………………クリックされた星系を選択した状態で星系メニューを開く。
自国艦隊クリック …………………クリックされた艦隊を選択した状態で艦隊メニューを開く。
他国星系クリック …………………クリックされた星系の星系情報を表示する。
他国艦隊クリック …………………クリックされた艦隊の艦隊情報を表示する。

【軍事メニュー】



新型戦艦の開発や戦艦の建造、また不要となった戦艦の売却を行います。

「戦艦建造」

宇宙戦艦を建造します。自国の戦艦レベルの範囲内で建造できる艦種のリストが表示されますので、建造する艦種を選択します。次にテンキーウィンドウが開きますので、建造する戦艦の数を入力します。
戦艦は艦種ごとに建造するのに必要な資金と工業力が設定されており、建造した数に応じて資金と工業力を消費します。所有する資金、および工業力を越える建造はできません。
戦艦の建造には4ターン必要です。戦艦が完成すると、自国戦略ターン開始前に報告が行われます。完成した戦艦は、未配備の戦艦をストックする場である「予備艦隊」に保有されます。実際に行動を行う「正規艦隊」へ完成した戦艦を配備するには、その後で部隊配属コマンドを使います。(艦隊についての詳細は、後述の**「艦隊の構成」**を参照してください)
建造できる戦艦の数は、建造する戦艦の数と予備艦隊に保有されている同種の戦艦の数を合わせた隻数が、4096隻を越えない範囲までです。

「戦艦開発」

新型戦艦の開発・研究を行います。資金と工業力を投資することで、より性能の高い戦艦を建造できるようになります。テンキーウィンドウが開きますので、投資する資金を入力します。投資した資金に応じて工業力を消費します。所有する資金、および工業力を越える投資はできません。

「戦艦売却」
予備艦隊に保有されている戦艦を売却します。保有されている戦艦のリストが表示されますので、売却する戦艦を選択します。次にテンキーウィンドウが開きますので、売却する戦艦の数を入力します。
戦艦は艦種ごとに売値が設定されており、売却した数に応じて資金が増えます。売却できる戦艦の数は、売却額と所有資金を合わせた額が9999を越えない範囲までです。

【人事メニュー】

人事（司令官選択） ── **交代**
　　　　　　　　　　└ **解任**

選択された司令官の役職の交代や解任を行います。

《司令官の能力》
司令官の能力として、以下の項目が設定されています。

対艦隊指揮　：艦隊戦を指揮したときの能力
対星系指揮　：星系戦を指揮したときの能力
対要塞指揮　：要塞戦を指揮したときの能力
内政管理　　：都市管理・資源調査・交易路管理をしたときの能力

能力値が高いほど、それぞれの状況において、より良い結果が出ます。
司令官の能力を発揮する場＝「役職」として、艦隊司令・経済都市管理・工業都市管理・資源調査・交易路管理の5つがあります。
司令官のリストなどでは、それぞれ「艦隊」「経済」「工業」「資源」「交易」と表示されます。何も役職に就いていない司令官は「FREE」と表示されます。

「交代」
他の司令官と役職を交代します。司令官のリストが表示されますので、交代する相手の司令官を選択します。FREEの司令官同士の交代はできません。

「解任」
司令官の役職を解任し、司令官をFREEにします。すでにFREEの司令官は当然、解任できません。
艦隊司令を解任する場合は、後任の司令官を任命しなければなりません。司令官のリストが表示されますので、任命する司令官を選択します。すでに役職に就いている司令官は任命できません。

【外交メニュー】

外交（国家選択）
- 攻守同盟
- 不可侵条約
- 和平交渉
- 宣戦布告
- 資金援助
- 国家情報
- 同盟情報

選択された国家に対して、攻守同盟や宣戦布告などの外交交渉を行います。

外交可能な国家は、基本的に自国の領土と隣接している国家です。(厳密には自国が所有している星系によって決定されます)
外交の成否は、その国の印象値が大きな役割を果たしますが、いくら現在の印象値が良くとも、歴史的背景によって条約の締結などが不可能に設定されている場合があります。
また、相手国の印象値や国力の差によっては、受諾の条件として資金の援助を要求してくる場合もあります。要求額が表示されますので、条件を呑んで締結するか否かを選択します。「締結」を選択すると、要求された額の資金が相手国に譲渡され、条約が締結されます。

「攻守同盟」
不可侵条約より緊密な外交関係である、攻守同盟の締結をします。これにより互いの星系の領域を通過できるようになります。また、締結期間中は相手国に宣戦布告することはできず、また逆にされることもありません。
攻守同盟の期限は4年間 (32ターン) です。交戦国以外なら申し込むことができます。すでに不可侵条約を締結している国家と攻守同盟を締結した場合、不可侵条約は自動的に失効します。

「不可侵条約」
互いの星系の領域を侵さないという、不可侵条約の締結をします。締結期間中は相手国に宣戦布告することはできません。
不可侵条約の期限は4年間 (32ターン) です。非条約国 (「同盟情報」で「通常」と表示される国家) に申し込むことができます。

※ 攻守同盟・不可侵条約ともに、締結期間中に自国から条約を破棄することはできません。

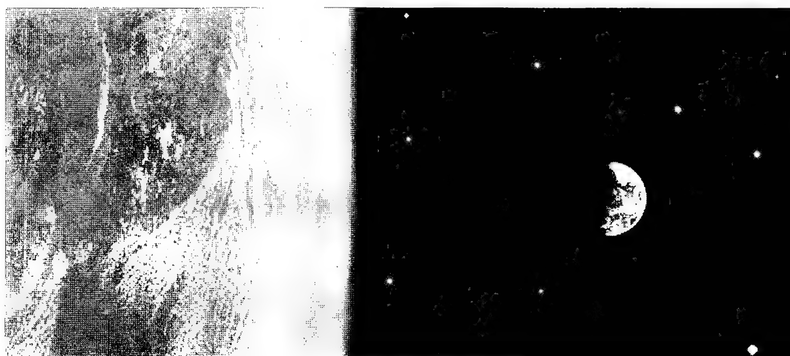
「和平交渉」
すでに交戦状態の国家へ戦争終結のための使者を派遣し、停戦条約を締結します。
締結することで、相手国との関係は通常状態に戻り、再び互いの星系の領域の侵入や攻撃が不可能となります。

「宣戦布告」
非条約国に対して宣戦を布告します。布告後、相手国とは交戦状態となり、互いの星系の領域の侵入(通過は不可能)や攻撃が可能となります。

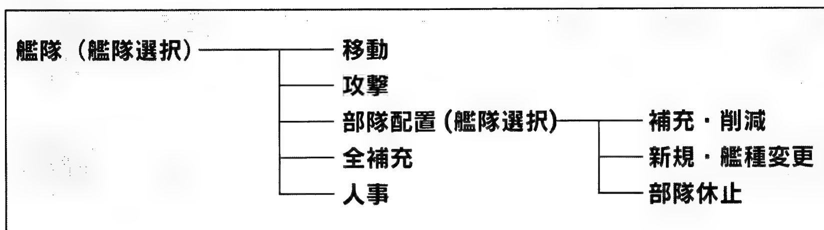
「資金援助」
相手国に対して資金の援助を行います。テンキーウィンドウが開きますので、援助する資金額を入力します。援助した資金額に応じて、印象値が上がります。所有する資金を越える援助はできません。

「国家情報」
相手国の資金や収入、国力などの情報が表示されます。
くわしくは「国家情報」の項目を参照してください。

「同盟情報」
相手国の他国間の外交状況が表示されます。

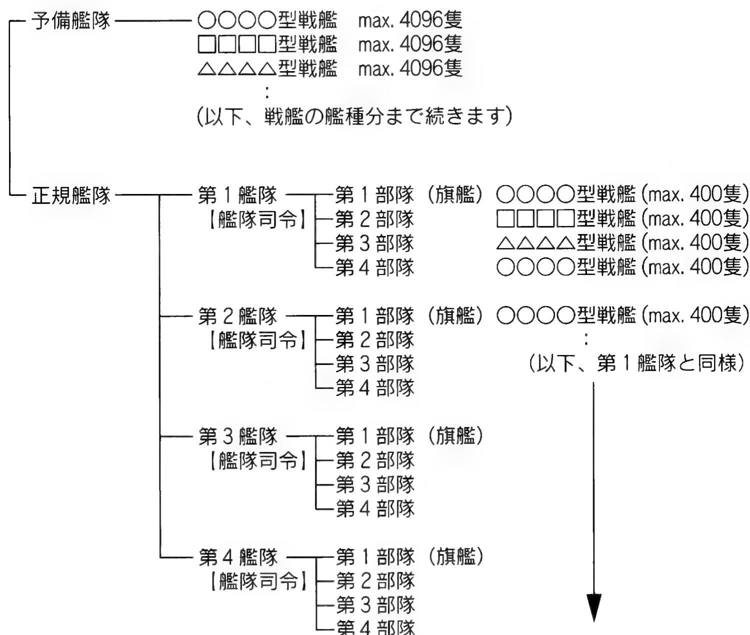


【艦隊メニュー】



選択された自国の艦隊の移動・攻撃・補充・人事を行います。

《艦隊の構成》



１つの国家は、最大４つの「正規艦隊」と、その他に「予備艦隊」を所有します。

正規艦隊は、実際に戦闘などの行動を行う艦隊です。この艦隊を動かしてゲームを進めます。

予備艦隊は、補充・削減や戦艦が建造されたときに、戦艦を一時的にストックしておくための入れ物として存在する艦隊です。１つの艦種に付き、最大4096隻まで保有できます。
戦艦の配備に関する処理は、すべてこの予備艦隊を介して行います。
正規艦隊と異なり司令官は配属されず、戦闘などの艦隊行動はできません。

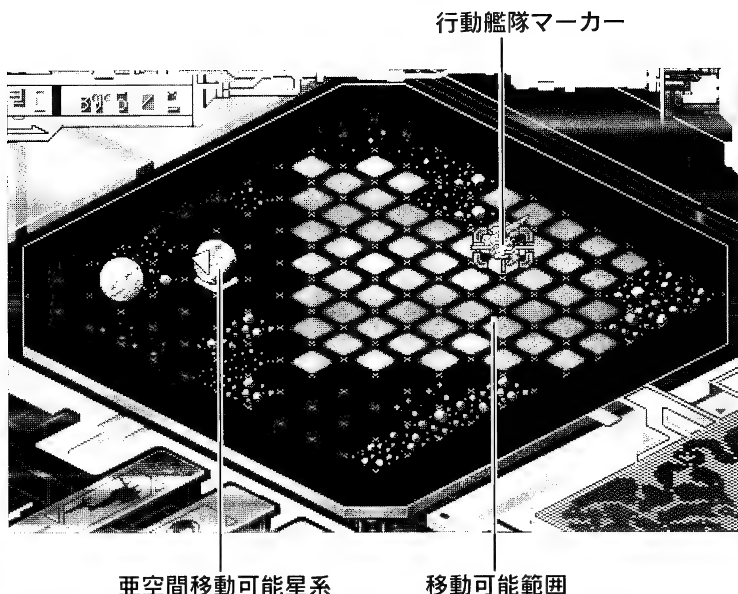
１つの正規艦隊は、最大４つの「部隊」と艦隊を指揮する司令官１人により構成されます。
１つの部隊は、最大400隻の同じ艦種の戦艦により構成されます。異なる艦種の戦艦を同じ部隊に配備することはできません。

戦闘や補充などの結果、部隊に戦艦が１隻も存在しなくなった場合、部隊は「無配備」状態となります。無配備状態となった部隊は当然、戦闘には参加できません。

ある正規艦隊内の部隊がすべて無配備状態となった場合、その時点で艦隊は強制的に主星系へ移動します。この状態の艦隊は、部隊に戦艦を新規に配備するまで、移動・攻撃などの艦隊行動はできません。

艦隊の記述において、特に正規・予備の指定がない場合は、正規艦隊を示します。

※ 艦隊名に▽が付加されて表示されている場合、その艦隊が行動可能状態であることを表し、▼が付加されて表示されている場合、行動終了状態であることを表します。



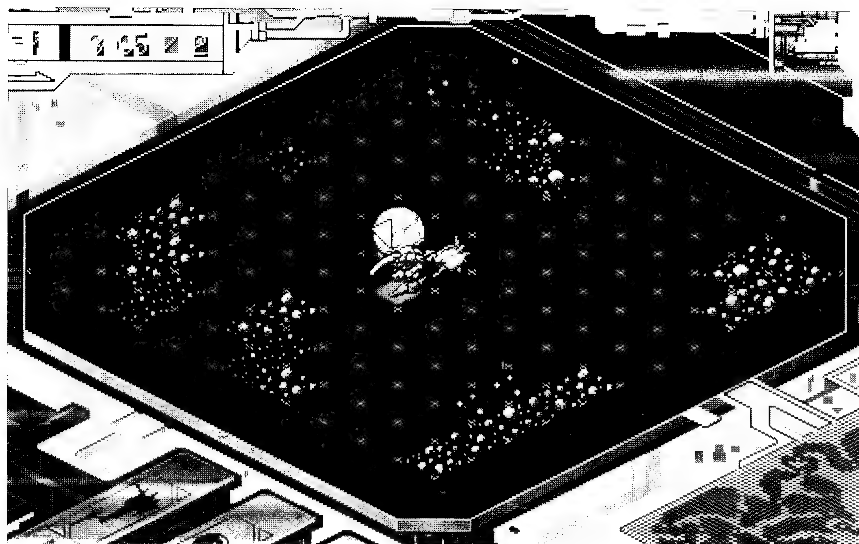
「移動」

艦隊の移動を行います。スクロールマップ上に艦隊の移動可能範囲が表示されますので、範囲内より移動先を選択してクリックします。
また、移動可能範囲の内外を問わず、スクロールマップ上の自国の星系をクリックすることで、その星系に移動(亜空間移動)することもできます。
艦隊の移動力は、艦種に関らず一律6マス分です。

移動には以下の制限があります。

1) 不通過領域と他国所属の星系には侵入できない。
2) 不可侵条約国・非条約国の星系を中心とする「4方向」のマスには侵入できない。
3) 移動中に交戦国の艦隊・星系・要塞、または無所属の星系に隣接したマスに侵入した場合、残り移動力の有無に関らず、そのマスで移動終了となる。
4) 移動前に交戦国の星系・要塞に隣接していた場合、自国の星系への亜空間移動のみ可能となる。

移動後、艦隊の隣接しているマスに交戦国の艦隊などが存在する場合、攻撃対象の選択となります。くわしくは「攻撃」の項目を参照してください。
攻撃を行いたくない場合は、右クリックすることで攻撃をせずに移動を終了できます。



「攻撃」
移動の有無に関らず、艦隊の隣接しているマスに交戦国の艦隊・星系・要塞が存在する場合、攻撃を行うことができます。攻撃対象の選択となりますので、スクロールマップ上の攻撃対象をクリックします。攻撃対象に合わせた「戦闘モード」に入ります。

移動・攻撃終了後、艦隊は「行動終了」状態となり、次のターンまで移動・攻撃はできません。

※ 国家の滅亡などで無所属となった星系は、「攻撃」を行うことで戦闘を行わずに占領できます。

「部隊配属」「補充・削減」
部隊の補充・削減を行います。テンキーウィンドウが開きますので、部隊を構成する新たな戦艦の数を入力します。(このとき0を入力すると、部隊は無配備状態となります)

入力された戦艦の数が前より大きい場合は「補充」します。予備艦隊より同じ艦種の戦艦が補充されます。予備艦隊に補充分の戦艦がない場合や、1部隊の戦艦数が400隻を越える補充はできません。

入力された戦艦の数が前より小さい場合は「削減」します。削減分の戦艦は予備艦隊へ保有されます。予備艦隊の保有戦艦数が1艦種に付き、4096隻を越える場合、削減はできません。

「部隊配属」「新規・艦種変更」

無配備状態の部隊を新規に構成、または部隊の艦種を変更して再構成を行います。
艦種のリストが表示されますので、希望する艦種を選択します。次にテンキーウィンドウが開きますので、部隊を構成する新たな戦艦の数を入力します。（このとき0を入力すると、部隊は無配備状態となります。）

予備艦隊より選択した艦種の戦艦が配備され、新たに部隊が再構成されます。変更前に部隊に存在した戦艦は、予備艦隊に保有されます。
このとき予備艦隊の保有戦艦数が1艦種に付き、4096隻を越える分は廃棄処分となります。
予備艦隊に配備分の戦艦がない場合、再構成はできません。

※ 補充コマンドは、艦隊がどの場所に存在していても可能です。
※ 削減などで艦隊内の部隊がすべて無配備状態となった場合、その時点で艦隊は主星系へ強制的に移動します。注意してください。

「部隊配属」「部隊休止」

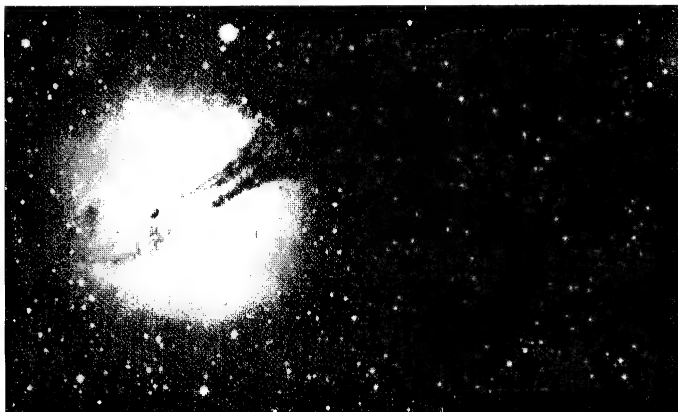
その部隊を休止させます。

「全補充」

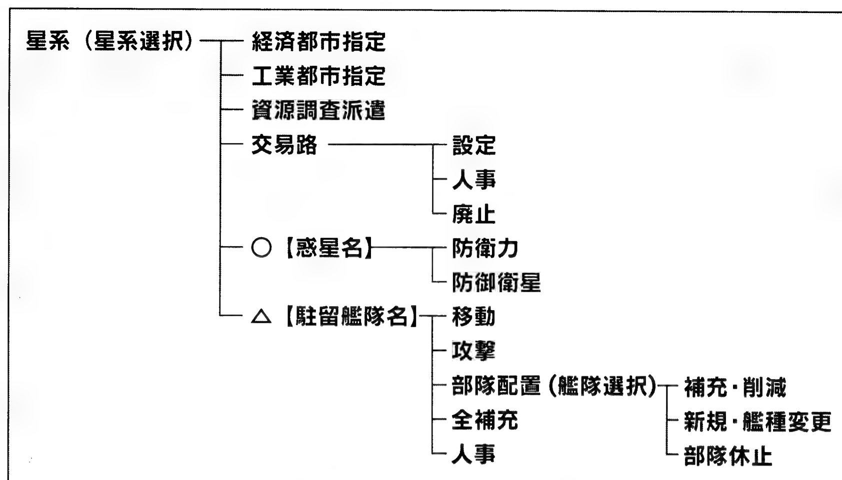
全部隊に予備艦隊からあるだけ補充します。

「人事」

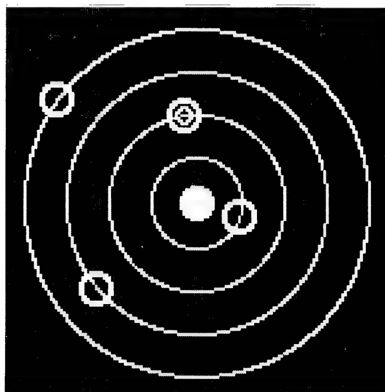
艦隊を指揮する司令官を変更します。司令官のリストが表示されますので、新たに任命する司令官を選択します。すでに役職に就いている司令官は任命できません。
変更後、今まで艦隊司令に任命されていた司令官はFREEとなります。



【星系メニュー】



選択された自国の星系の施策などを行います。



《星系の構成》

1つの星系は、1つの恒星と最大6つの惑星により構成されます。

星系内に存在する惑星の内、1つは「主星」として設定されています。戦闘時にこの主星が陥落すると、その星系自体が攻略されたことになります。また、惑星は恒星を中心に公転しています。ターンが更新される毎に、惑星の配置も公転運動にしたがって更新されます。

星系には、資金の収入力を表す「経済」、戦艦の建造数を左右する「工業」、交易によって工業力を増加させる「資源」、また場合によっては「交易路」などの戦略に関連する項目が設定されています。

惑星には、惑星の大きさを表す「規模」、惑星陥落までの耐久度を表す「防衛力」、設置されている防御衛星の能力を表す「衛星LV」の他に、「攻撃力」「防御力」などの戦闘に関連する項目が設定されています。

※ 惑星名に◎が付加されて表記されている場合、その惑星が主星であることを表し、○が付加されて表記されている場合、その他の従星であることを表します。

「経済都市指定」

星系を経済都市に指定します。指定することで星系の経済力が増加していきますが、政令都市を管理する司令官が必要となります。司令官のリストが表示されますので、任命する司令官を選択します。すでに役職に就いている司令官は任命できません。

「工業都市指定」

星系を工業都市に指定します。指定することで星系の工業力が増加していきますが、政令都市を管理する司令官が必要となります。司令官のリストが表示されますので、任命する司令官を選択します。すでに役職に就いている司令官は任命できません。

「資源調査派遣」

星系の未発見の小惑星資源帯を調査します。派遣することで星系の資源力が増加していきますが、調査に派遣する司令官が必要となります。司令官のリストが表示されますので、任命する司令官を選択します。すでに役職に就いている司令官は任命できません。

「交易路」「設定」

隣接している星系との間に交易路を設定します。設定することで、両星系の経済力・工業力・資源力が以下の関係にしたがって増加します。

星系A	星系B
作用する項目	変化する項目
資源	工業
工業	経済
経済	資源

交易路の設定には、資金と工業力、またターン毎に維持費がかかり、交易路を管理する司令官も必要となります。交易路の設定を決定した後、司令官のリストが表示されますので、任命する司令官を選択します。すでに役職に就いている司令官は任命できません。

設定は交易路を結ぶ両星系のどちらからでも行えますが、設定される交易路は同一のものです。同じ星系間を結ぶ交易路は1つしか設定できません。(星系Aから星系Bへ設定した交易路と、星系Bから星系Aへ設定した交易路は同じものです)

「交易路」「人事」

交易路を管理する司令官を変更します。交易路のリストが表示されますので、変更する交易を選択します。次に司令官のリストが表示されますので、新たに任命する司令官を選択します。すでに役職に就いている司令官は任命できません。
変更後、今まで交易路管理に任命されていた司令官はFREEとなります。

「交易路」「廃止」

交易路を廃止します。交易路のリストが表示されますので、廃止する交易路を選択します。廃止した交易路を管理していた司令官はFREEとなり、この交易路にかかっていた維持費の請求もなくなります。

○【惑星名】「防衛力」

惑星の防衛力を増強します。防衛力が高いと、星系戦において惑星が陥落しにくくなります。テンキーウィンドウが開きますので、増強する値を入力します。増強した値に応じて資金を消費します。防衛力がすでに1024の場合や、所有する資金を越える増強はできません。

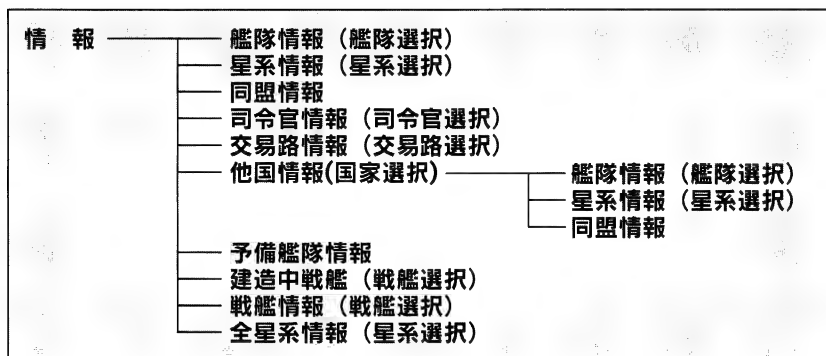
○【惑星名】「防御衛星」

惑星の防御衛星を増強します。衛星LVが高いと、星系戦において惑星の攻撃範囲が拡大します。テンキーウィンドウが開きますので、増強するLV数を入力します。増強した値に応じて資金を消費します。衛星LVがすでに4の場合や、所有する資金を越える増強はできません。

△【駐留艦隊名】

駐留艦隊の移動・攻撃・補充・人事を行います。
くわしくは「艦隊」の項目を参照してください。

【情報メニュー】



「艦隊情報」

自国所属艦隊の情報を表示します。艦隊のリストが表示されますので、閲覧する艦隊を選択します。

「星系情報」

自国所有星系の情報を表示します。星系のリストが表示されますので、閲覧する星系を選択します。

「同盟情報」

自国と他国間の外交状況を表示します。

「司令官情報」

全司令官の情報を表示します。司令官のリストが表示されますので、閲覧する司令官を選択します。

「交易路情報」

現在設定されている自国の交易路の情報を表示します。交易路のリストが表示されますので、閲覧する交易路を選択します。

「他国情報」

他国の戦艦情報、星系情報、同盟情報について表示します。詳しくはそれぞれの項目を参照してください。

「予備艦隊情報」

自国の予備艦隊の一覧を表示します。

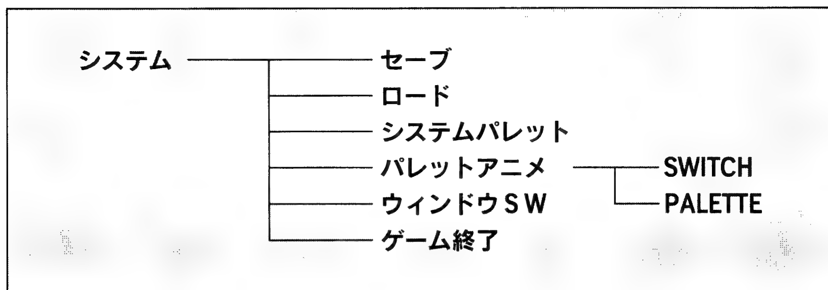
「建造中戦艦」
建造中の戦艦の情報を表示します。戦艦のリストが表示されますので、閲覧する戦艦名を選択します。

「戦艦情報」
自国が建造できる戦艦の情報を表示します。戦艦リストが表示されますので、閲覧する戦艦名を選択します。

「全星系情報」
所属国を問わず、全ての星系の情報を表示します。星系のリストが表示されますので、閲覧する星系を選択します。



【システムメニュー】



ゲームのセーブ・ロード、ゲーム終了、パレットの変更などの環境設定を行います。

「セーブ」
ゲームデータをセーブします。エリアのリストが表示されますので、セーブするエリアを選択します。

「ロード」
ゲームデータをロードします。エリアのリストが表示されますので、ロードするエリアを選択します。

「システムパレット」
表示ウィンドウの背景色を変更します。背景色のリストが表示されますので、希望する背景色を選択します。

「パレットアニメ」「SWITCH」
背景のパレットアニメのオン／オフを設定します。
「ON[>>]」「ON[<<]」はパレットアニメの流れる方向を切り替えます。
「OFF」を選択するとパレットアニメが停止します。

「パレットアニメ」「PALETTE」
背景のパレットアニメの色を変更します。色のリストが表示されますので、希望する色を選択します。

「ウィンドウSW」
ウィンドウ開閉アニメのON／OFFを設定します。

「ゲーム終了」
ゲームを終了して、ゲーム起動前の画面に戻ります。

【ターン終了】

ターン終了

自国戦略ターンを終了し、他国戦略ターンに移ります。

■他国戦略ターン

他国も自国と同様に、それぞれの戦略に基づいて、戦艦の建造や艦隊の移動などの処理を行います。他国の取る行動によっては、自国に対しての外交交渉や宣戦の布告、また戦闘などが発生することがあります。

一通り他国の戦略が終了すると、ターンが更新された後に、再び自国戦略ターンに移ります。

■新しい自国戦略ターン

自国戦略ターン開始前に、いろいろな報告がなされます。

条約や同盟の期限切れ報告
新型宇宙戦艦の設計完成報告
宇宙戦艦の建造完成報告…など

また、以下の式に基づいた額の資金が所有資金に加算されます。

総収入資金 ＝ 基本収入
＋（所有する星系の経済力の合計値）
－（設定されている交易路の維持費の合計値）

戦艦の建造で消費した工業力も、所有する星系の工業力の合計値まで回復します。
工業力は資金と違い、前のターンで残っていても累積されません。

■パラメーター覧

		下限	上限	機　能
国家	資金	0	9999	所有する資金額。
	収入	0	9999	ターン毎に入る資金の額。
	経済力	0	9999	その国自体の経済力。必ずこの数値は加算される。
	基礎経済力			所有する星系の経済力の合計値。高いほど収入が増える。
	工業力	0	9999	所有する星系の工業力の合計値。高いほど多くの戦艦を建造できる。
	基礎工業力			その国自体の工業力。必ずこの数値は加算される。
	資源力	0	9999	所有する星系の資源力の合計値。
	印象値	0	200	自国に対する印象。高いほど友好的。
星系	経済力	0	999	星系の経済力。交易路を結ぶことで交易先の資源力が増加する。
	工業力	0	999	星系の工業力。交易路を結ぶことで交易先の経済力が増加する。
	資源力	0	999	星系の資源力。交易路を結ぶことで交易先の工業力が増加する。
惑星	規模	1	8	惑星の大きさ。大きいほど攻撃範囲が広がる。
	衛星Lv	0	4	設置されている防御衛星の能力。高いほど攻撃範囲が広がる。
	防衛力	0	1024	惑星の耐久力。ダメージを受ける毎に減少し、0になると惑星が陥落する。
	攻撃力	0	2000	惑星固有の攻撃力。高いほど相手に与えるダメージが大きくなる。
	防御力	0	2000	惑星固有の防御力。高いほど受けるダメージが小さくなる。
司令官	対艦隊指揮	0	255	艦隊戦を指揮したときの能力。高いほど有利になる。
	対惑星指揮	0	255	星系戦を指揮したときの能力。高いほど有利になる。
	対要塞指揮	0	255	要塞戦を指揮したときの能力。高いほど有利になる。
	内政管理	0	255	都市管理・資源調査・交易路管理したときの能力。高いほど良い結果が出る。
戦艦	推力	1	127	戦艦の移動速度。高いほど速く移動できる。
	旋回	1	127	戦艦の旋回速度。高いほど速く旋回できる。
	射程	0	255	戦艦の攻撃可能距離。高いほど遠くまで撃てる。
	範囲	0	32	戦艦の攻撃可能範囲。高いほど広角度で撃てる。
	攻撃速度	1	127	戦艦の攻撃充填速度。高いほど早く次の攻撃ができる。
	攻撃力	0	2000	戦艦の攻撃力。高いほど相手に与えるダメージが大きくなる。
	防御力	0	2000	戦艦の防御力。高いほど受けるダメージが小さくなる。
	主兵装			戦艦の武装の種類。
	資金			戦艦の建造に必要な資金額。
	工業力			戦艦の建造に必要な工業力。
	売価			戦艦の売却額。
	1部隊の戦艦数	0	400	部隊を構成する戦艦数。多いほど相手に与えるダメージが大きくなる。
	予備艦隊における1艦種の戦艦数	0	4096	

戦闘モード

戦闘は攻撃対象により「艦隊戦」「星系戦」「要塞戦」の3つの形式に分かれます。
それぞれの形式毎に勝利・敗北条件が設けられています。

「艦隊戦」
艦隊対艦隊のもっとも一般的な戦闘です。相手の旗艦部隊を倒した側が勝利となります。

「星系戦」
艦隊対惑星という戦闘です。艦隊側は相手の主星を、星系側は相手の旗艦部隊を倒すことで勝利となります。

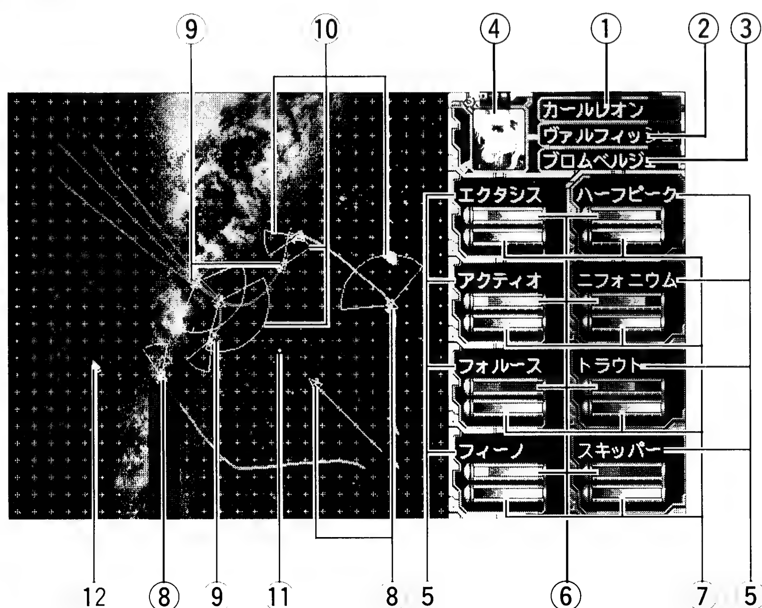
「要塞戦」
艦隊対要塞という戦闘です。艦隊側は相手の要塞を、要塞側は相手の旗艦部隊を倒すことで勝利となります。（自国側には要塞がないため、相手側が要塞の戦闘のみ発生します）

戦闘発生時に、戦艦が配備されている部隊で、もっとも部隊番号の若い部隊が、その艦隊の「旗艦」部隊となります。

艦隊が駐留している星系や要塞に攻撃を行った場合、まず駐留している艦隊と戦います。駐留している艦隊をすべて倒した後に、星系戦や要塞戦となります。

■「艦隊戦」

《画面の説明》



① 艦隊所属国名
② 艦隊名
③ 艦隊司令名
④ 艦隊司令顔グラフィック
⑤ 部隊名
⑥ 戦艦数(黄：通常モード、赤：詳細モード)

戦艦数が129以上では通常モード、128以下では詳細モードとなります。通常モードと詳細モードでは、グラフの長さに対する戦艦数の比率が異なり、グラフが同じ長さでも表している戦艦数が違います。

通常モード(黄)：戦艦数　129～400(最大)
詳細モード(赤)：戦艦数　0～128(最大)

⑦ 攻撃速度
⑧ 自国艦隊(緑)
⑨ 敵国艦隊(赤)
⑩ 攻撃範囲
⑪ 艦載機
⑫ マウスカーソル

《戦闘の流れ》

1 敵・自国の布陣

対戦するそれぞれの所属国名と艦隊名が表示されます。
自国艦隊は右下に、敵国艦隊は左上に布陣します。

2 攻撃目標の設定

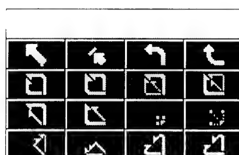
初期作戦決定メニューが開きますので、ボタンをクリックして各部隊の行動を設定します。

エクタシス	200	自動	待機	手動	旗艦	2番	3番	4番
アクティオ	200	自動	待機	手動	旗艦	2番	3番	4番
フォルース	200	自動	待機	手動	旗艦	2番	3番	4番
フィーノ	200	自動	待機	手動	旗艦	2番	3番	4番
								決定

「自動」……………… 作戦選択メニューで設定される行動方針にしたがいます。
「待機」……………… その場に留まり、近づいた敵を攻撃します。
「手動」……………… 艦隊メニューで部隊の行動を指定します。
「旗艦」〜**「4番」**…… 選択した敵部隊を狙います。
「決定」……………… 設定を決定し、*3* に進みます。

3 「自動」行動の設定

攻撃目標を「自動」と設定した部隊の行動方針を設定します。
作戦選択メニューが開きますので、ボタンをクリックして作戦を選択します。
「自動」に設定された部隊がない場合は、すぐ次の *4* に進みます。



 ……… まっすぐ左上に向かいます。

 ……… 戦場の中央まではまっすぐ左上に進み、その場で待機します。

……… 上→左

……… 左→上

……… 旗艦・４番は上→左、２番・３番は左→上

……… 旗艦・３番は左→上、２番・４番は上→左

……… 旗艦・４番は上→左、２番は左上、３番は左→上

……… 旗艦・３番は左→上、２番は左上、４番は上→左

……… 旗艦・４番は上→左、２番・３番は左上

……… 旗艦・３番は左→上、２番・４番は左上

……… その場で待機します。

……… 旗艦を中心に扇状に広がって待機します。

……… 旗艦・２番・３番は左上→右上、４番は上→左

……… 旗艦・２番・４番は左上→左下、３番は左→上

……… 旗艦・４番は上→左下、２番・３番は左→右上

……… 旗艦・３番は左→右上、２番・４番は上→左下

4 「手動」行動の設定

攻撃目標を「手動」と設定した部隊の行動を設定します。
艦隊メニューが開きますので、ボタンをクリックして部隊の行動を設定します。
「手動」に設定された部隊がない場合は、すぐ次の *5* に進みます。
右クリックすると、行動を設定せずにメニューを抜けます。

旗艦	2番	3番	4番	対空
対旗	対2	対3	対4	待機
				停止
				復帰
				決定

上段「旗艦」～「4番」…… 選択した敵部隊に向かって移動します。
下段「対旗」～「対4」…… 選択した敵部隊を優先的に攻撃します。


…………… 移動速度を上げます。

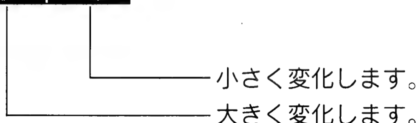

…………… 移動速度を下げます。


…………… 移動方向を向かって左に曲げます。


…………… 移動方向を向かって右に曲げます。


…………… その場で左回りに旋回します。


…………… その場で右回りに旋回します。


小さく変化します。
大きく変化します。



………………………… 近づいた艦載機・ミサイルを攻撃します。



………………………… その場に留まり、近づいた敵を攻撃します。



………………………… 攻撃すらせずに、その場に留まります。



………………………… 設定前の初期状態に戻します。



………………………… 選択された行動を部隊に設定し、5 に進みます。

※「対空」は戦艦が打撃艦のときのみ、有効となります。

5 戦闘開始

戦闘は自動進行で進みます。戦艦数が0になった部隊は無配備状態となり、戦場から消えます。どちらかが相手の旗艦部隊の戦艦数を0にするまで、戦闘は続きます。(ウィンドウが開いたときは、戦闘の進行は停止します)

自国部隊にカーソルを合わせて左クリックすると、部隊の行動を設定できます。
艦隊メニューが開きますので、4 と同様に行動を設定します。
目標を失った(破壊した)部隊が発生した場合にも、艦隊メニューが開きますので、新たに行動を設定してください。

敵国部隊にカーソルを合わせて左クリックすると、部隊の情報が表示されます。
単に右クリックすると戦闘メニューが開きます。

「個別情報」……………情報を参照したい部隊にカーソルを合わせて左クリックすると、その部隊の情報が表示されます。
右クリックして抜けるまで、この状態が続きます。
「情報形式」……………画面右にある情報の表示形式を変更します。
「速度変更」……………戦闘の進行速度を変更します。
「航跡タイプ」…………部隊の移動した軌跡の表示形態を変更します。
「ダメージ報告」………ダメージが発生した際の報告の有無を設定します。
「パレット変更」………ウィンドウの背景色を変更します。

6 戦闘後の処理

勝利側の艦隊はそのままマップ上に留まります。
敗北側の艦隊は亜空間に撤退します。次のターン開始前に、亜空間から所属する国家の主星系に移動します。亜空間撤退中はマップ上に艦隊が存在せず、艦隊行動は一切できません。

《戦艦の能力》

SPEED(推力) ……………………戦艦の移動速度。
REVOLVE(旋回) ………………戦艦の旋回速度。
RANGE(射程) ……………………戦艦の攻撃可能距離。
WIDE(範囲) ………………………戦艦の攻撃可能範囲。
ATTACK(攻撃力) ………………戦艦の武装の威力。
DEFENCE(防御力) ……………戦艦の装甲の強度。
CHARGE(攻撃速度) …………戦艦の攻撃充填速度。
主兵装 ……………………………戦艦の武装の種類。

戦艦には「方向」というものが存在します。移動できるのは前方のみなので、左右方向に動くためには一度、旋回しなくてはなりません。

また、攻撃可能な範囲は戦艦前方に設定されており、防御力も前方からの攻撃には高く、後方からの攻撃には低く設定されています。

戦艦の攻撃範囲は射程と範囲により決まります。射程が長ければ相手の射程外から狙うこともできますし、射界が広ければ多少相手に回り込まれても対応できます。

一度攻撃を行うと、次の攻撃までしばらくかかります。攻撃速度が高いほど、早く次の攻撃を行うことができます。
部隊全体の攻撃力は、戦艦の攻撃力と部隊の戦艦数により決まります。戦艦数が減少すると、それに伴って部隊全体の攻撃力も低下します。
戦艦の艦種はいくつかありますが、戦艦の特性により以下の４タイプに分かれます。

【打撃艦】
オールラウンドに使える戦艦です。能力はどれも平均的に設定されているので、どんな状況にでも、それなりに対応できます。
また、攻撃範囲内に入ったミサイルや艦載機を撃ち落とす「対空」攻撃を、唯一行うことができます。

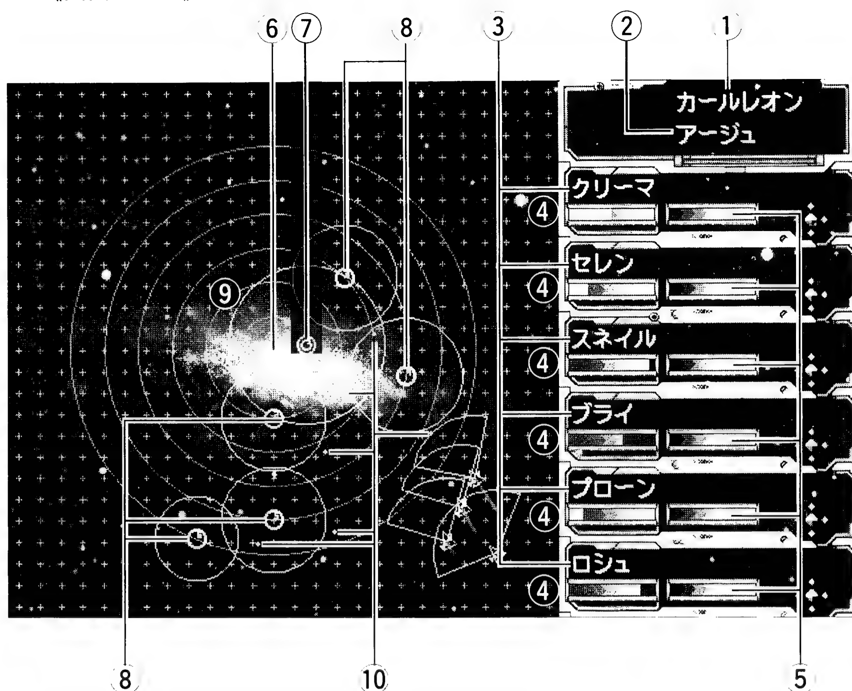
【突撃艦】
４タイプの中で、もっとも運動性能が高い戦艦です。足の早さを利用して、相手の後方を狙うのに適しています。ですが、攻撃範囲は狭く、相手に接近しないと攻撃できないため、逆に相手から攻撃を受けることも多くなります。

【爆撃艦】
対惑星攻撃にもっとも威力を発揮します。ただし移動速度は遅いので、他の戦艦による護衛が不可欠です。

【空母】
他の戦艦と異なり、艦載機による攻撃を行いますので、射程が存在しません。
戦場のどこからでも目標を狙えますが、目標到達まで時間がかかり、また移動中に撃墜される可能性もあります。

■「星系戦」

《画面の説明》



① 星系所属国名
② 星系名
③ 惑星名
④ 防衛力 (黄：通常モード、赤：詳細モード)
防衛力も戦艦数と同様に、防衛力が128以下になると詳細モードに切り替わります。
通常モード(黄) ： 防衛力　129～1024(最大)
詳細モード(赤) ： 防衛力　0～128(最大)
⑤ 攻撃速度
⑥ 恒星
⑦ 主星
⑧ 従星
⑨ 攻撃範囲
⑩ ミサイル
その他のものは艦隊戦と同様です。

《戦闘の流れ》

1 敵・自国の布陣

対戦するそれぞれの所属国名と艦隊／星系名が表示されます。
艦隊側は右下に布陣し、星系側は中央に恒星と惑星が配置されます。

2 攻撃目標の設定

初期作戦決定メニューが開きますので、ボタンをクリックして各部隊／惑星の行動を設定します。

＜自国側：艦隊の場合＞

エクタシス	200	自動	待機	手動	第1	主星	第3	第4	第5	第6
アクティオ	200	自動	待機	手動	第1	主星	第3	第4	第5	第6
フォルース	200	自動	待機	手動	第1	主星	第3	第4	第5	第6
フィーノ	200	自動	待機	手動	第1	主星	第3	第4	第5	第6
										決定

「**自動**」………… 作戦選択メニューで設定される行動方針にしたがいます。
「**待機**」………… その場に留まり、近づいた敵を攻撃します。
「**手動**」………… 艦隊メニューで部隊の行動を指定します。
「**第１**」
｜
「**主星**」　選択した惑星を狙います。
｜
「**第６**」
「**決定**」………… 選択された設定を決定し、*3* に進みます

＜自軍側：星系の場合＞

アカザ	500	旗艦	2番	3番	4番	待機	手動
ヴェッタ	1024	旗艦	2番	3番	4番	待機	手動
							決定

「**旗艦**」
｜　選択した敵部隊を狙います。
「**４番**」
「**待機**」………… 近づいた敵を攻撃します。
「**手動**」………… 星系メニューで惑星の行動を指定します。
「**決定**」………… 選択された設定を決定し、*4* に進みます。

3 「自動」行動の設定

攻撃目標を「自動」と設定した部隊の行動方針を設定します。
作戦選択メニューが開きますので、ボタンをクリックして作戦を選択します。
「自動」に設定された部隊がない場合は、すぐ次の *4* に進みます。

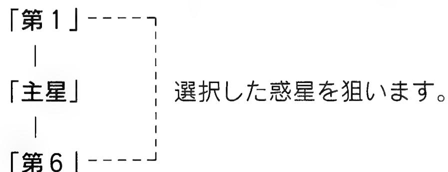


 ……… まっすぐ主星を狙います。

 ……… 近くの星を狙います。

4 「手動」行動の設定

攻撃目標を「手動」と設定した部隊の行動を設定します。
艦隊／星系メニューが開きますので、ボタンをクリックして部隊／惑星の行動を設定します。「手動」に設定された部隊・惑星がない場合は、すぐ次の *5* に進みます。
右クリックすると、行動を設定せずにメニューを抜けます。



<自国側：艦隊の場合>艦隊メニュー（星系戦）

「第1」
｜
「主星」　　選択した惑星を狙います。
｜
「第6」

※ その他のボタンの機能は艦隊戦のものと同様です。

＜自国側：星系の場合＞星系メニュー

「旗艦」
｜ 　選択した敵部隊を狙います。
「４番」
「待機」………… 近づいた敵を攻撃します。
「停止」………… 攻撃を行いません。
「復帰」………… 設定前の初期状態に戻します。
「決定」………… 選択された行動を惑星に設定し、5 に進みます。

5 戦闘開始

戦闘は自動進行で進みます。防衛力が０になった惑星は陥落し、無力化します。
艦隊側は相手の主星の防衛力を、星系側は相手の旗艦部隊の戦艦数を０にするまで、戦闘は続きます。

自国部隊／惑星にカーソルを合わせて左クリックすると、それぞれの行動を設定できます。メニューが開きますので、4 と同様に行動を設定します。
目標を失った（破壊した）部隊／惑星が発生した場合にも、メニューが開きますので、新たに行動を設定してください。

敵国部隊／惑星にカーソルを合わせて左クリックすると、それぞれの情報が表示されます。

単に右クリックすると戦闘メニューが開きます。

その他の部分は艦隊戦と同様です。

6 戦闘後の処理

勝利側が星系の場合、敗北側の艦隊は艦隊戦の場合と同じく、亜空間に撤退します。
勝利側が艦隊の場合、敗北側の星系は勝利側の国家の所属となり、戦闘を行った艦隊はその星系に駐留します。

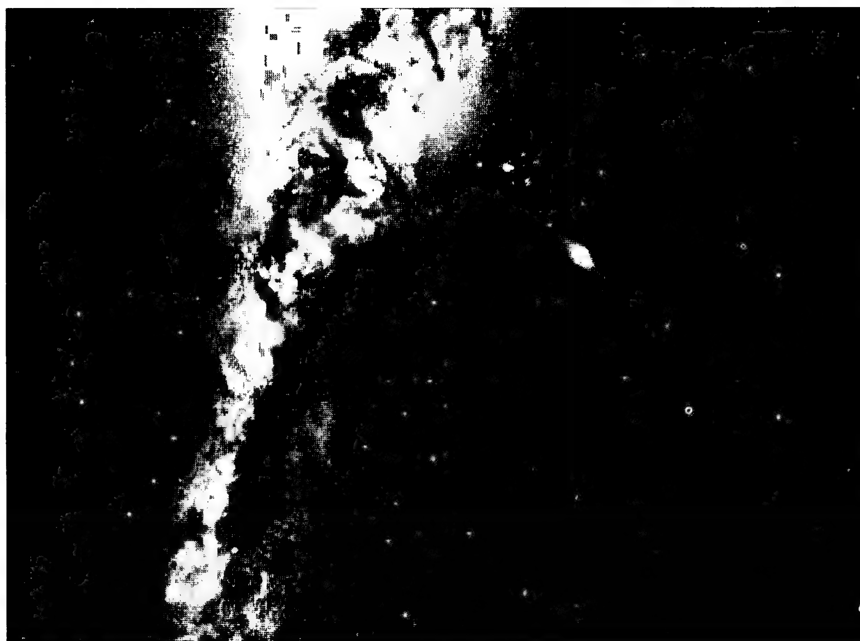
陥落した星系が主星系であった場合、その国家は「滅亡」となります。
他に滅亡した国家に所属していた星系がある場合、その星系は「無所属」となります。

《惑星の能力》

規模 ……………… 惑星の大きさ。
衛星 Lv ………… 設置されている防御衛星の能力。
防衛力 ………… 惑星の耐久力。
攻撃力 ………… 惑星固有の攻撃力。
防御力 ………… 惑星固有の防御力。

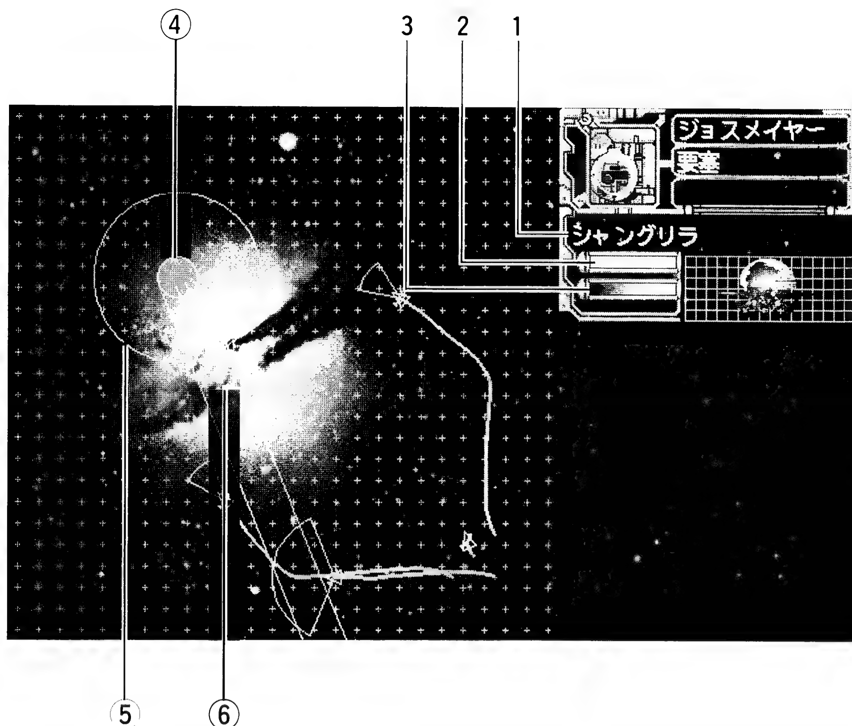
惑星は攻撃範囲内に目標が存在する場合はレーザー攻撃を、範囲外に目標が存在する場合はミサイル攻撃を行います。
レーザー攻撃は戦艦のレーザー攻撃と、ミサイル攻撃は艦載機と同様のものです。
レーザー・ミサイル攻撃ともに、惑星の防衛力により威力が変化します。
(さらに、ミサイル攻撃はレーザー攻撃の半分の威力です)

戦闘時の惑星の配置は公転運動により決まりますが、マップ上で艦隊の攻め入った方向によっても相対的に変化します。
主星の配置位置は星系戦の重要なポイントとなりますので、攻め入る時期や方向を考慮することで、低い戦力でも星系を攻略することができます。



■「要塞戦」

《画面の説明》



① 要塞名

② 耐久力(黄：通常モード、赤：詳細モード)

耐久力も戦艦数と同様に、耐久力が128以下になると詳細モードに切り替わります。

通常モード(黄) ： 耐久力　129～1024(最大)
詳細モード(赤) ： 耐久力　0～128(最大)

③ 攻撃速度

④ 要塞

⑤ 要塞攻撃範囲(アクティブレーザー)

⑥ 要塞攻撃範囲(バスタービーム)

《戦闘の流れ》

1 敵・自国の布陣

対戦するそれぞれの所属国名と艦隊名・要塞名が表示されます。
艦隊側は右下に布陣し、要塞側は中央に配置されます。

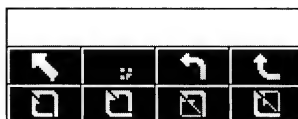
2 攻撃目標の設定

初期作戦決定メニューが開きますので、ボタンをクリックして各部隊の行動を設定します。メニューの内容は艦隊戦のものと同様ですが、「旗艦」などの部隊を対象に機能するものは、すべて要塞が対象となります。

エクタシス	200	自動	待機	手動
アクティオ	200	自動	待機	手動
フォルース	200	自動	待機	手動
フィーノ	200	自動	待機	手動
				決定

3 「自動」行動の設定

攻撃目標を「自動」と設定した部隊の行動方針を設定します。
作戦選択メニューが開きますので、ボタンをクリックして作戦を選択します。
「自動」に設定された部隊がない場合は、すぐ次の4 に進みます。



 ……… まっすぐ左上に向かいます。

 ……… 上→左

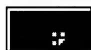
 ……… 左→上

 ……… 旗艦・4番は上→左、2番・3番は左→上

 ……… 旗艦・3番は左→上、2番・4番は上→左

 ……… 旗艦・4番は上→左、2番は左上、3番は左→上

 ……… 旗艦・３番は左→上、２番は左上、４番は上→左

 ……… その場で待機します。

4 「手動」行動の設定

攻撃目標を「手動」と設定した部隊の行動を設定します。
艦隊メニューが開きますので、ボタンをクリックして部隊の行動を設定します。
「手動」に設定された部隊がない場合は、すぐ次の**5**に進みます。
メニューの内容は艦隊戦のものと同様ですが、「旗艦」などの部隊を対象に機能するものは、すべて要塞が対象となります。
右クリックすると、行動を設定せずにメニューを抜けます。

5 戦闘開始

戦闘は自動進行で進みます。艦隊側は要塞の耐久力を、星系側は相手の旗艦部隊の戦艦数を0にするまで、戦闘は続きます。

自国部隊にカーソルを合わせて左クリックすると、部隊の行動を設定できます。
艦隊メニューが開きますので、**4**と同様に行動を設定します。

敵国要塞にカーソルを合わせて左クリックすると、要塞の情報が表示されます。

単に右クリックすると戦闘メニューが開きます。

その他の部分は艦隊戦と同様です。

6 戦闘後の処理

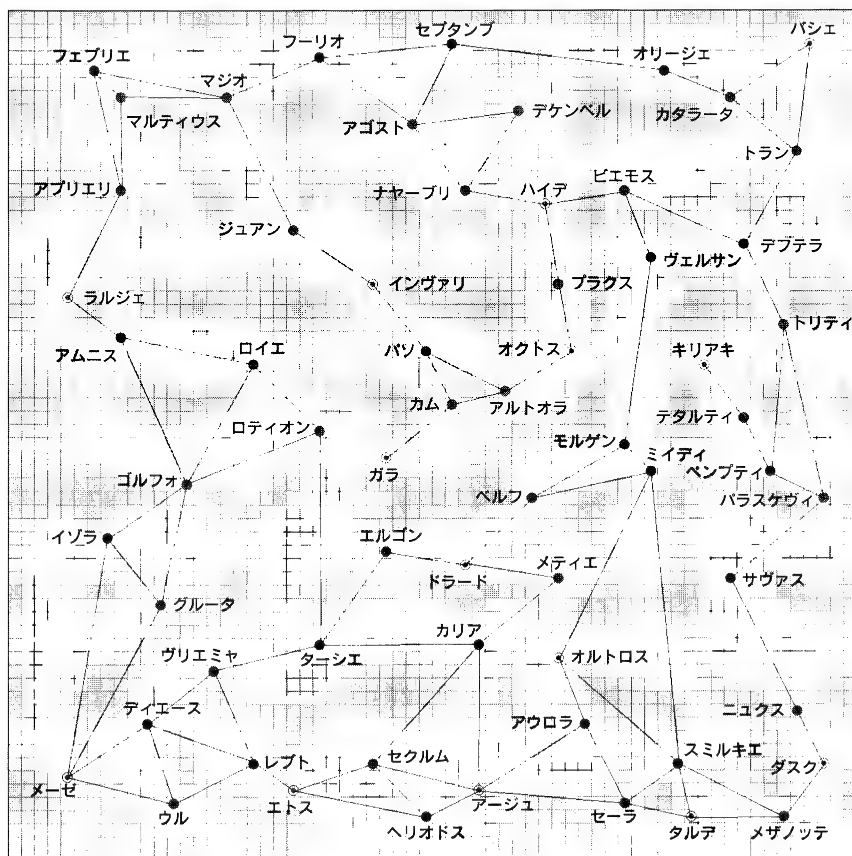
勝利側が要塞の場合、敗北側の艦隊は艦隊戦の場合と同じく、亜空間に撤退します。
勝利側が艦隊の場合、敗北側の要塞はマップ上より消滅します。戦闘を行った艦隊は、そのままマップ上に留まります。

《要塞の能力》

耐久力………… 要塞の耐久力。

要塞にも戦艦と同様に「方向」が存在し、移動方向や攻撃範囲に影響します。

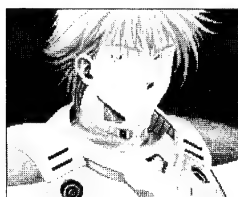
要塞の攻撃方法には、周囲すべてを攻撃する「アクティブレーザー」と、前方を攻撃する「バスタービーム」の2つがあります。
この大出力レーザー攻撃は、戦艦などのレーザー攻撃と異なり、範囲内に存在するものすべてに対して攻撃を及ぼします。
また、どちらの大出力レーザー攻撃も、要塞の耐久力により威力が変化します。



登場する国々の設定

■カールレオン

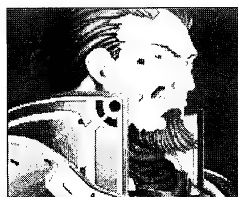
元首　クライフ＝ジオソード・デ・カールレオン



この星団系の中では、比較的歴史が浅い。外交面に積極的で、他国や星系団からの評価も高い。現在の様に宇宙軍が編成されたのは最近の事で、そのために軍の設備や指揮系統が不安要素のひとつとされている。
ヒュンブレヒトとは建国当時から友好国として関係を保っている。
父王24世の王子クライフが外の星系団に留学中に起こった反乱で、24世は殺害されている。

■皇国解放機構

元首　カイン＝ウォタールニエ・ブラウニング



指導者のブラウニング提督はカールレオンの先代王24世の腹心、片腕と呼ばれ、宇宙軍設立の立て役者とも言われた。
しかしながら国家運営や外交に不満を持ち自ら24世を殺害、星系エトスを拠点としてカールレオンの国家的改造を目論んでいる。

■ガルダイン

元首　ルベウス＝アルツェール・ガルディノス



この星系団の西端に位置し、古い歴史を持つガルダインは「西の蛮族」と呼ばれる程、好戦的な国家である。途中建国されたカールレオンを絶対的に敵視しており、侵略を幾度となく行ってきた。外交は上手でなく、北方のトラミネールからの一方的な経済進出により軍事面は発達している。
最近は各国家情勢に敏感になり、カールレオンの軍事暴動を上手く利用し領域を広める計画も考えているようである。

■リースリング

元首 ク=アードノス・ウォンゼナイト



双子の星系を2つ持つ、珍しい国家である。星系モルゲンと星系ミイディの所有を巡ってビノ・ノワールとの軍事衝突が頻繁に起こっている。軍事的規模は小さいが、統制された指揮系統により大敗を喫した事はない。
外交は基本的に狭い範囲でしか行わないので発展はゆっくりしている。南方のヒュンブレヒトと密接な関係にあるが、他の近隣諸国とは疎遠である。

■ヒュンブレヒト

元首 フォウリア=トラスウォランス・ラ・ヒュンブレヒト



星団系南方域に存在する小国。建国からの歴史は星団系1、2を争う位に古い。内政は安定しており、軍事・技術・外交面に於いて小国以上の水準を保つ。代々女性が元首の国であるが、民主政治や精神的向上により王政は形式上のものとなっている。近隣国の信用も高く、殆どの国家と関係をもっている。
侵略行為には絶対的な否定を信条とし、する事もされる事も嫌っている。

■ミュスカ

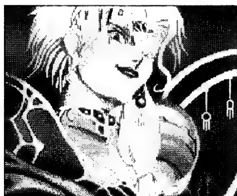
元首 ミュリオス・ジュゼール



最南端の小国。場所柄、侵略などで領域を失った事は建国当時位しかない。有価資源帯を保有しているにも関わらず、技術面が低いこの国は輸入によって成り立っているに等しい。ヒュンブレヒトと密接に関係しているせいで、それなりの軍事力は持っているが、司令官養成の施設がない為に軍人の殆どが他国からの移民か亡命者で構成されている。
ヒュンブレヒトと同じく侵略行為には絶対的な否定をしている。

■ジョスメイヤー

元首　ローハン＝カルナルゾン・ル・フェイ



東方に位置する大国。元は連邦国だったが、現在の元首ル・フェイ19世が共和国として統一した。共産主義色が濃く、物流は安定しているものの政治的に不安定であり、常に脅迫観念に怯えている。最近、ル・フェイ家の独裁政治に不満を唱える者も増えており、政権打倒の声が高まっているのを察知したか、政治運動に加わっている者の粛正を行っているという。

■イリス・エ・カル

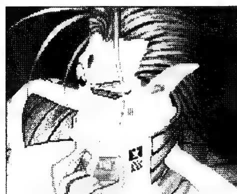
元首 ヒュムネス・イリスⅦ



そもそもこの国は政教分離国家だったが、教皇庁が独立し執政する様になってからは行き過ぎた軍備増強が疑問視され始めている。
内政は穏やかに安定しており、大国並に栄えている。活発に外交を行う事はしないが、受ける事に関しては拒否しない姿勢を取っている。

■トラミネール

元首 アシュタレス・ラトグリフ



西方の大国トラミネールは最大の商業国として名を馳せている。だがその反面、援助の名を借りた経済進出と利権の国として悪名が高い。ガルダインがいい例である。
豊富な資源と高い技術力で軍備も整っており、北端の軍事国家リグマロールと技術提携をしている。
資金の殆どがそれらの収入で賄われており、高い工業力で戦艦を量産、領土拡大を狙っている。

■ゲヴュルツ

元首 ペドグレイン・ラ・ヴィアン



星系団中央域に位置する小国。主星系ガラはその複雑な配置から、難攻不落の要塞と迄言われている。それが幸いしてか、隣国リグマロールの侵略を幾度となく抑えている。
小国にも関わらず有価資源帯を多数保有しており、経済面でのバックアップは充分過ぎる程で、逆に他国に融資している。その見返りとして技術や戦艦の輸入を行っている。

■ビノ・グリ

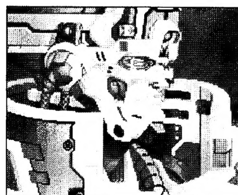
元首 クレプシコラ=フリディ・オブ・グリュエル



この国の歴史は古く、元々隣国のビノ・ノワールと１つの国だったのが２つに分かれたのはカールレオンが建国される以前の事である。ビノ・ノワールとは政治的な反発から、仲違いをした。民主政治主体の国であり内政は安定している。技術力も高く、諸外国への輸出で資金確保も水準以上である。
侵略行為を許さず、また戦いを好まない。

■ビノ・ノワール

元首 タブロベイン=ガステル・オブ・ノワイエル



隣国ビノ・グリとは正反対の国家。リグマロールには政治的にも経済的にも援助を受けており、それによって栄えていると言っても過言でない。ただ、官僚の大半は国が１つだった頃の一族で占められており好戦的なリグマロールの言いなりになっている事を良く思っていない。

■シュペトレーゼ

元首 ボールドウィン=ボーナーク・シュペトレーゼ



星団系内に於いて、技術力が一番高い国である。王族からして科学者の一族であり、国民も学歴は高く、博士号を持つ者が殆どである。また、他の国や星系団からの留学も多く見られる。その反対にこの国の学生は留学して行く事も多い。得た知識は有効に活用され、産業も発展しており、中規模の国としては最大の影響力を持っている。

■リグマロール

元首 ドレクサン=ジムフェール・デ・リグマロール



北端に位置する最大の国家であり、また最強の軍事国家として君臨している。元首であり狂王と呼ばれ恐れられているリグマロール21世は、実の親である先代20世を暗殺し、その席を奪ったとも言われる。
広大な領土と大量の資源帯を有し、精鋭の軍隊を抱えるこの国は、日々侵略の期を伺っている。

シュヴァルツシルトEX　鉄鎖の星群
ガイドブック
平成7年6月初版
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
光メディア事業部
〒108　東京都港区芝5-33-1（森永プラザビル）
TEL (03) 5232－6217

NEC

78928671